A. KORG PA80 BETRIEBSSYSTEM VERSION 2.0

NEUES BETRIEBSSYSTEM LADEN

Zum Laden des neuen Betriebssystems sehen Sie bitte auf Seite 1-2 der Bedienungsanleitung nach. Sie können das neue Betriebssystem über www.korgpa80.com. aus dem Internet herunterladen.

Manche Instrument sind möglicherweise bereits für das neue Betriebssystem ausgerüstet. Um festzustellen, welche Betriebs-systemversion in Ihrem Pa80 installiert ist, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Taster ENTER und EXIT. Daraufhin erscheint auf dem Display die Betriebssystemnummer. Drücken Sie EXIT, um das Fenster wieder zu schließen.

NEUE FUNKTIONEN DER VERSION 2.0

Das neue Betriebssystem bietet folgende zusätzliche Funktio-nen:

Funktion	siehe Seite
Panik Funktion	B-2
Nicht verfügbare (grau unterlegte) Parameter	B-2
Punch In/Out Fußschalterfunktion	B-3
Neeue Fehlermeldungen	B-4
Style Record Modus	9b-1
Fill to Variation	9c-1
Bis zu 9999 Songs pro Verzeichnis	10b-1
Song Record Modus	12b-1
Program Edit Modus	13-2
Tonleiter Transponier-Positionsfunktion	14b-1

NEUE FUNKTIONEN DER VERSION 1.5

Die Version 1.50 des Betriebssystems umfasst folgende zusätzliche Funktionen:

Funktion	Siehe Seite
D FX Prozessor zuweisbarer Vocoder Effekt	B-2
Pedalen, EC5 Controller und dem programmier-baren Schieberegler zuweisbare neue Funktionen	B-3
Volle Unterstützung des Video Interface Board (VIF1) (Sonderzubehör)	B-3
Auto Octave Funktion	9c-1
Neue Optionen bei den Speicherfunktionen	9c-1
Leicht geändertes Aufnahmeverfahren der Pads im Backing Sequence Modus	11b-1
Chord/Acc Step Modus zum Anlegen oder Editieren des Style Part eines Song im Backing Sequence Modus	11b-1
Löschen eines ganzen Song	11b-3, 12b-2
Oktaventransponierung im MIDI IN data flow	14b-1
Restore/Backup auf der Festplatte	15b-1

NEUE FUNKTIONEN DER VERSION 1.02

Die Version 1.02 des Betriebssystems umfasst folgende zusätzliche Funktionen::

Funktion	Siehe Seite
Volle Unterstützung des Vocal/Guitar Processor Board (VHG1)	B-3
Songliste als Textdatei auf Diskette speichern (aus Ver-zeichnis oder Jukebox Liste)	10b-1
Pads im Backing Sequence Modus aufnehmen	11b-1

LISTE DER KOMPATIBLEN FESTPLATTEN

Die nachfolgende Liste der kompatiblen Modelle wurde aktualisiert.

Hersteller	Modell	Speicher-kapazität
Kompatible Modelle ab Version 1.0		
FUJITSU	MHA2032AT	4GB
	MHM2060AT	6GB
	M2724TAM	6GB
HITACHI	DK23AA-60	6.01GB
IBM	DBOA 2540	3GB
TOSHIBA	Hdd2514	527MB
Kompatible Modelle ab Version 1.02		
HITACHI	DK23BA-10	10.06GB
	DK23AA-90	9.04GB
TOSHIBA	HDD2146 C	6GB

Anmerkung: *Bedenken Sie bitte, dass das PA80 nur zu den ersten 2GB einer jeden Festplatte Zugang hat. Selbst bei Instal-lation von Festplatten größerer Speicherkapazität können Sie nur die ersten 2GB derselben nutzen.*

DRUCKFEHLERKORREKTUR

Sie können nicht beide Sequencer mit der Tasterkombination SHIFT + PLAY/STOP stoppen (siehe Seite 3-8 der Bedie-nungsanleitung).

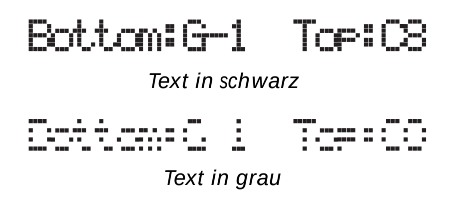
B. VERSCHIEDENE NEUE FUNKTIONEN

PANIK FUNKTION

Sie können alle 'eingefrorenen' Noten und Regler auf dem PA80 und jedem anderen Instrument, das am MIDI OUT des PA80 angeschlossen ist, wieder zurücksetzen, indem Sie die Panik-Tasterkombination benutzen. Drücken Sie einfach SHIFT + START/STOP, um alle Noten zu stoppen und alle Regler wieder zurückzusetzen.

GRAU UNTERLEGTE, NICHT VERFÜBARE PARAMETER

Derzeit nicht verfügbare Parameter werden auf dem Display grau unterlegt, d.h. mit einer Phantomstruktur, angezeigt. Nachstehend finden Sie ein Beispiel für einen solchen grau unterlegten Parameter im Vergleich zu einem normalen Parameter.:



Text in schwarz

Text in grau

VOCODER EFFEKT

Die zur Verfügung stehenden internen Effekte wurden um einen Vocoder Effekt ergänzt (weitere Informationen siehe Kapitel 18 der Bedienungsanleitung). **Dieser Effekt kann nur dem D FX Prozessor** (normalerweise Modulationseffekt für die Realtime-Spuren) **zugewiesen werden**.

Sie können zwei speziell programmierte Performances laden und diese als Vorlage bei der Programmierung des Vocoder benutzen. Laden Sie diese Performances über www.korgpa80.com aus dem Internet herunter und laden Sie sie als Performances 10-4 und 10-5. Weitere Informationen siehe "Loading a single item" auf Seite 15-6 der Bedienungsanleitung.

Warnung: *Alle an den Speicherplätzen 10-4 und 10-5 bereits bestehenden Performances werden überschrieben! Wenn Sie diese Daten nicht verlieren wollen, speichern Sie sie auf einer Diskette, bevor Sie die neuen Performances laden.*

Der folgende Text ist im Kapitel "Effects" der Bedienungsanleitung hinzuzufügen.

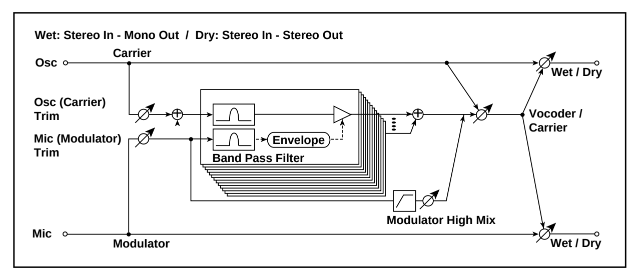
Einstellungen vor Benutzung

Bevor Sie den Vocoder benutzen, müssen Sie ein Mikrophon anschließen und einen Pfad für das Audiosignal selektieren.

1. Schließen Sie das Mikrophon an Eingang 1 an und stellen Sie einen angemessenen Pegel ein (weitere Informationen siehe Seite 2-1 der Bedienungsanleitung).
2. Drücken Sie GLOBAL, um die Global Umgebung aufzurufen.
3. Steuern Sie "Page 14 - Audio Input Configuration" an und selektieren Sie den Parameter "Input 1/2" (siehe Seite 14-7 der Bedienungsanleitung).
4. Selektieren Sie die Option "1/2 Int.FX".
5. Drücken Sie WRITE, selektieren Sie Global und drücken Sie ENTER, um diese Einstellung zu speichern.
6. Selektieren Sie die Performance Voc.1 oder Voc.2.
7. Kontrollieren Sie, ob die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen wie erwartet funktionieren, indem Sie ins Mikrophon singen und auf der Tastatur spielen.

090: Vocoder

Mit diesem Effekt erhält der Signaleingang des Spuroszillators (Carrier) die Merkmale des Mikrophonsignals (Modulator). Die Stimme kann auf diese Weise einen der Klänge des PA80 modulieren. Üblicherweise wird dieser Effekt dazu benutzt, den Klang verschiedener Instrumente mit der über das Mikrophon eingehenden Stimme zu erzeugen. Ein spezieller Effekt kann auch durch Verwendung von Rhythmus- oder Effektsounds erzielt werden. Saiten- oder verzerrten Gitarrensounds mit viel Oberschwingungen sind als Carrier geeignet.



a	Osc (Carrier) Trim Zur Einstellung des Eingangspegels des Oszillators (Carrier)	0...100
b	Mic (Modulator) Trim Zur Einstellung des Eingangspegels des Mikrophons (Modulator)	0...100
c	Formant Shift Zur Einstellung der Frequenzhöhe des Vocoder Effekts	–2...+2
d	Response Zur Einstellung der Ansprechgeschwindigkeit auf den Modulatoreingang	0...100
g	Low Gain [dB] Zur Einstellung eines niedrigen Ausgangspegelbereichs des Vocoders	–12...+12
	High Gain [dB] Zur Einstellung eines hohen Ausgangspegelbereichs des Vocoders	–12...+12
f	Modulator Mix Zur Einstellung eines hohen Ausgangspegelbereichs des Modulators	0...100
h	Vocoder/Carrier Zur Einstellung der Balance zwischen Vocoder-Ausgang und Carrier	Carrier, 1:99...99:1, Vocoder D-mod
i	Wet/Dry Zur Einstellung der Balance zwischen Effekt und nicht effektbelegten Sounds (dry sounds)	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Zur Selektion der Modulationsquelle der Effektbalance	Off...Tempo
	Amt Zur Einstellung der Modulationsintensität der Effektbalance	–100...+100

c: Formant Shift

Beim Ausschalten des Carrier Filters können Sie die Höhe des Frequenzbereichs regulieren , auf welchen der Vocoder-Effekt angewendet werden soll. Der Tonwert ändert sich beträchtlich.

f: Modulator Mix

Mit diesem Parameter wird der obere Bereich des Ausgangspegels des rechten Kanalsounds (Modulator) eingestellt. Wenn als Modulator die menschliche Stimme verwendet wird, werden die Worte hiermit deutlicher hörbar.

Der Parameter “Vocoder/Carrier” stellt die Balance zwischen dem Vocodersound und dem linken Kanalsound (Carrier) ein. Der Parameter “Wet/Dry” stellt die Balance zwischen Effekt und dem nicht effektbelegten (dry sound) ein.

Wenn Sie die Intensität des Vocoder-Effekts ändern wollen, selektieren Sie **Wet** bei “Wet/Dry” und regulieren Sie die Balance mit Hilfe des Parameters “Vocoder/Carrier” .

Anmerkung: *Wenn Sie den Vocoder-Effekt dem D FX Prozessor zuweisen, ist der direkte Eingang nicht mehr zu hören. Das Eingangssignal geht direkt an den FX Prozessor. Um das direkte Signal hören zu können, können Sie den Parameter “Wet/Dry” benutzen, mit welchem der Pegel des Direktsignals (Dry) erhöht werden kann.*

Bitte denken Sie daran, den Pan-Wert der Spur auf Off und den Send-Wert auf 127 einzustellen.

Sie können den Vocoder auch mit einem Halleffekt ergänzen; dies erfolgt mittels Parameter “D>Csend”(siehe Seite 9-7, 10-8 und 12-7).

Warnung: *Bei Benutzung des Vocoders ist keiner der Parameter auf “Page 15 - Inputs/Internal FX” des Global Modus aktiviert.*

Tipp: *Zur Kreierung eines neuen Song unter Nutzung des Vocoders rufen Sie den Backing Sequence Modus mit einer Performance auf, die den Vocoder-Effekt enthält.*

NEUE FUNKTIONEN, DIE DEM PEDAL, DEM EC5 CONTROLLER UND DEM PROGRAMMIERBAREN SCHIEBEREGLER ZUGEWIESEN WERDEN KÖNNEN

Dem Fußschalter oder den EC5 Pedalen können nun noch einige weitere Funktionen zugewiesen werden (siehe Bedienungsanleitung Seite 19-1):

Style Up	Style Down
Perform. Up	Perform. Down
Program Up	Program Down
STS Up	STS Down
STS1	STS2
STS3	STS4
Punch In/Out	FX CC12 Sw.
FX CC13 Sw.	

Darüber hinaus wurden neue Funktionen für die Pedale und die programmierbaren Schieberegler hinzugefügt (siehe Bedienungsanleitung Seite 19-1):

FX CC12 Ctl	FX CC13 Ctl

Anmerkung: Da die Liste der zuweisbaren Parameter verändert wurde, müssen nach dem Upgrade die Parameter neu zugewiesen und erneut im Global gespeichert werden. Zum Speichern des Global drücken Sie WRITE und selektieren Sie die Global Option. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung. *Dies ist nicht notwendig, wenn das Instrument mit dem be-reits installierten, neuen Betriebssystem gekauft wurde.*

UNTERSTÜTZUNG DES VOCAL/GUITAR PROCESSOR BOARD (VHG1)

Nehmen Sie bitte zuerst das Update Ihres PA80 mit einer Betriebssystemversion 1.02 oder höher vor, bevor Sie das Vocal/Guitar Processor Board (VHG1) installieren. Das VHG 1-Board funktioniert nicht mit den vorhergehenden Versionen des Betriebssystems. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel “Global” der Bedienungsanleitung.

VOLLE UNTERSTÜTZUNG DES VIDEO INTERFACE BOARD (VIF1-PAL / VIF1-NTSC) (SONDERZUBEHÖR)

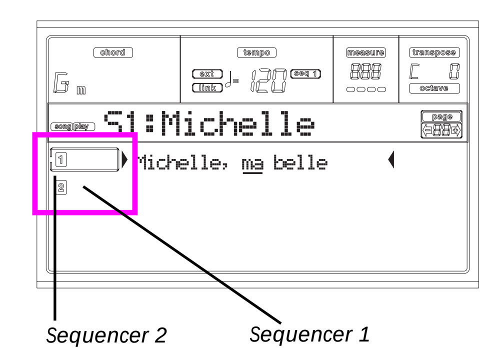
Das als Sonderzubehör erhältliche Video Interface Board (VIF1-PAL oder VIF1-NTSC) wird nun voll unterstützt. Eingehende Information hierzu finden Sie in der dem Board beiliegenden Anleitung. Die Parameter für das Video Interface befinden sich in der Global Umgebung, “Page 3 - Video Interface” (siehe Seite 14-2 der Bedienungsanleitung).

Anmerkung: *Beim Bestellen Ihres VIF1 Interface ist die gewünschte Version (PAL oder NTSC) entsprechend den Fernsehstandards Ihres Landes anzugeben. Normalerweise wird NTSC in den USA und Japan verwendet, während in den meisten europäischen Ländern das PAL-System verbreitet ist*

Anmerkung: *Die meisten SECAM Fernsehgeräte sind auch mit dem PAL-Standard kompatibel. In den meisten dieser Geräte erscheinen keine Farben.*

Textanzeige auf einem externen Monitor

Sobald Sie den Song Play Modus aufrufen, wird der Text des Songs, der dem Sequencer 1 zugewiesen ist, auf dem Display angezeigt. Zur Selektion des anderen Sequencers ist die Lyrics Seite (siehe Seite 10-5 der Bedienungsanleitung) aufzurufen. Drücken Sie dann einen der A VOLUME/VALUE Taster, um Sequencer 1, oder einen der B VOLUME/VALUE Taster, um Sequencer 2 zu selektieren.



Anmerkung: *Sie können Sequencer 2 auf der Hauptseite des Song Play Modus und Sequencer 2 auf der Lyrics Seite oder umgekehrt selektieren. Auf diese Weise können Sie einen Song selektieren, dessen Text auf dem externen Monitor angezeigt werden soll und gleichzeitig den anderen Sequencer selektieren, um bestimmte Editiervorgänge vorzunehmen.*

NEUE FEHLERMELDUNGEN

Style Play

Style Select Fails

Das Pa80 konnte die gewünschte Operation nicht ausführen.

Style Record

Arranger is Running!

Wenn sich das Instrument im Style Record Modus befindet, erscheint möglicherweise diese Meldung, wenn Sie versuchen, eine andere Spur zu selektieren oder einen Edit-Vorgang auszuführen, während der Arranger läuft.

Low Memory!

Der im SSD (wo die User Styles enthalten sind) vorhandene Speicherplatz ist beinahe erschöpft. Verlassen Sie den Record Modus und laden Sie einige Bänke weniger umfangreicher Styles, bevor Sie wieder in den Record Modus zurückkehren.

Save Style Failure

Das Pa80 konnte den Speichervorgang nicht ausführen.

Copy Style Failure

Das Pa80 konnte den Kopiervorgang nicht ausführen.

Delete Style Failure

Das Pa80 konnte den Löschvorgang nicht ausführen.

Song Play

Wait Please

Sie haben versucht, eine Datei zu laden, während das Pa80 noch mit dem Laden einer anderen Datei beschäftigt war.

Song

Too Many Events

Sie haben versucht, zu viele Events in denselben Tick zu kopieren.

Out of Memory!

Die Speichergrenze für einen Song (300KB) ist erschöpft.

Incompatible Meter

Sie haben versucht, eine Spur auf eine andere Spur mit unterschiedlichem Metrum zu kopieren. .

Disk

Overwrite existing File? (Yes/No)

Sie speichern Daten in einem bereits vorhandenen “.SET” Verzeichnis oder in einer Datei des Typs “.MID” oder “.JBX”.

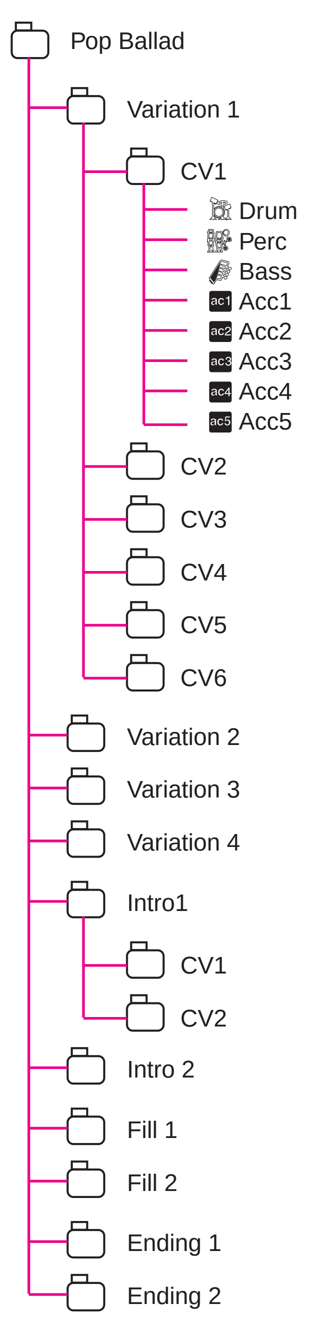
9B. STYLE AUFNAHMEMODUS

Beginnend mit dem Betriebssystem 2.0 wurde ein vollkommen neuer Style Aufnahmemodus hinzugefügt. Bitte legen Sie die folgenden Anleitungen in das Kapitel "Style Play Betriebsmodus" Ihres Bedienungshandbuches ein.

DIE STYLE' STRUKTUR

Mit dem Begriff "Style" werden die vom Sequencer des Pa80 automatisch gespielten musikalischen Sequenzen be-zeichnet. Ein Style besteht aus einer bestimmten Anzahl von **Style Elementen (E)** (das Pa80 verfügt über zehn unterschiedliche Style Elemente: Variation 1-4, Intro 1-2, Fill 1-2, Ending 1-2). Beim Spielen können diese Style Elemente mit den entsprechenden Tastern direkt vom Bedienfeld aus selektiert werden.

Zur besseren Erläuterung der Style Struktur soll das nachfolgend dargestellte Baumschema dienen:



Jedes Style Element besteht wiederum aus kleineren Einheiten, die als Akkordvariationen, d.h. **Chord Variations (CV)** bezeichnet werden, aber nicht alle Elemente verfügen über dieselbe Anzahl von CVs. Die Variationen 1-4 haben jeweils bis zu 6 CVs, während die übrigen Style Elemente nur über 2 CVs verfügen.

Wenn Sie innerhalb des Akkorderkennungsbereichs (Lower, Upper oder Full, je nach Chord Scanning Sektion auf dem Bedienfeld) spielen, prüft der Arranger die Tastatur und stellt fest, welche Akkorde Sie gerade spielen. Je nach dem von Ihnen selektierten Style Element legt er fest, welche Chord Variation (CV) für den ermittelten Akkord gespielt werden soll. Die Chord Variation, die dem jeweils ermittelten Akkord entspricht, ist eine der Einstellungen des Style, die **Chord Variation Tabelle**. Jedes Style Element enthält eine Chord Variation Tabelle, deren Prototyp wie folgt aussieht:

Akkord	Chord Variations (CVs)	
	Variation 1-4	Intro 1-2, Fill 1-2, Ending 1-2
Maj	CV1 – CV6	CV1 – CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no 3rd		
no 3rd, no 5th		

Nach Festlegung der jeweils zu spielenden CV, löst der Arranger die richtige Sequenz für jede Spur aus. Da jede Sequenz in einem bestimmten Notenschlüssel geschrieben ist (z.B. C-Dur, G-Dur oder E-Moll), transponiert der Arranger sie entsprechend des jeweils ermittelten Akkords. Die Noten der Sequenz werden sorgfältig entsprechend der Notentransponiertabelle **Note Transposition Tables (NTT)** transponiert, damit sie mit allen erkannten Akkorde gut funktionieren. Die Tabelle NTT macht es möglich, nur einige Chord Variations aufzunehmen und trotzdem sicherzustellen, dass alle Noten an der richtigen Stelle spielen, keine Dissonanzen auftreten

und die Patternnoten in die Noten des erkannten Akkords transponiert werden.

Wenn wir weiter in die Style Struktur vordringen, sehen wir, dass jede Chord Variation aus Spursequenzen, d.h. **Track Sequences** besteht; das Pa80 unterstützt 8 verschiedene Spuren. DRUM und PERC werden für Schlagzeug- und Perkussionssequenzen, BASS für den Bass und ACC1-5 für die Begleitsequenzen (Streichinstrumente, Gitarre, Klavier oder andere Begleitinstrumente) benutzt.

Zusammenfassend kann man sagen, dass der Arranger, wenn Sie einen Akkord im Akkorderkennungsbereich spielen, feststellt, welches Style Element gebraucht wird und dann bestimmt, welche Chord Variation für den gespielten Akkord verwendet werden sollte; dann werden für jede Spur dieser Chord Variation Style-Sequenzen mit Hilfe der NTT vom ursprünglichen Akkord in den erkannten Akkord transponiert; dies erfolgt jedesmal, wenn Sie einen Akkord spielen.

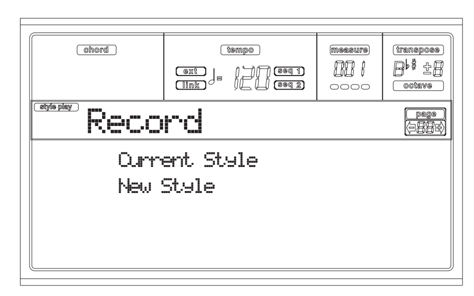
Anmerkung: *Break und Count In sind keine Style Elemente und können nicht vom Benutzer programmiert werden. Wenn Sie sich in Record/Edit befinden, funktioniert der BREAK/COUNT IN Taster nicht.*

STYLE IMPORTIEREN/EXPORTIEREN

Sie können die Funktion **Korg Pa80 Style To Midi** benutzen, um Styles zwischen einem Computer und dem Pa80 mittels Standard MIDI Datei Format (SMF) auszutauschen. Diese Funktion kann kostenlos aus unserer Website www.korgPa80.com.heruntergeladen werden. Bitte lesen Sie die dazugehörigen Anweisungen.

RECORD MODUS AUFRUFEN

Wenn Sie sich im Style Play Betriebsmodus befinden drücken Sie RECORD. Daraufhin erscheint folgende Seite auf dem Display:



- Selektieren Sie **Current Style,** um den aktuellen Style zu editieren. Wenn es sich hierbei um einen werkseitigen Style handelt, können Sie ihn nicht im Ursprungsmedium speichern, wählen Sie also stattdessen einen User Style.

  Wenn Sie einen bereits vorhandenen Style editieren, wird die ursprüngliche Style Performance aufgerufen, aber die folgenden Parameter werden wieder auf ihre Defaultwerte zurückgestellt: Drum Mapping (0), Snare & Kick Designation (Off), Program (Original), Keyboard Range (Original). Sie können deshalb möglicherweise Unterschiede zwischen dem in Ausführung befindlichen Style und demselben, zu editierenden Style feststellen: wenn beispielsweise das Drum Mapping zurückgestellt wird, kann es zum Austausch bestimmter Instrumente mit anderen Instrumenten kommen.

  Nach dem Editieren des Style speichern Sie ihn bitte (siehe “Style Verlassen und speichern/abbrechen” unten). Editieren Sie anschließend die Style Performance, um die Einstellungen der Spur zu berichtigen (Tempo, Volume, Pan, FX Send… siehe Seite 9-5 ff. der Bedienungsanleitung) und speichern Sie sie durch Betätigen des WRITE Ta-sters.

- Selektieren Sie **New Style,** um mit einem neuen, leeren Style zu beginnen. Die Default Style Performance wird aufgerufen. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, speichern Sie den neuen Style in einem User Style Speicherplatz.

  Nach Aufnahme des Style sollten Sie diesen speichern (siehe “Style Verlassen und speichern/abbrechen” unten). Editieren Sie anschließend die Style Performance, um die Einstellungen der Spur zu berichtigen (Tempo, Volume, Pan, FX Send… siehe Seite 9-5 ff. der Bedienungsanleitung) und speichern Sie sie durch Betätigen des WRITE Ta-sters.

Anmerkung: Nach einem Record oder Edit Vorgang wird der Style neu im Speicher geschrieben. Wenn Sie START/STOP drücken, dauert es einen Moment, bevor Sie den Style tatsächlich hören können. Diese Verzögerung ist umso länger, je umfangreicher der Style ist.

Anmerkung: Im Record Modus sind alle Fußschalter und EC5 Pedale deaktiviert.

STYLE VERLASSEN UND SPEICHERN/ABBRECHEN

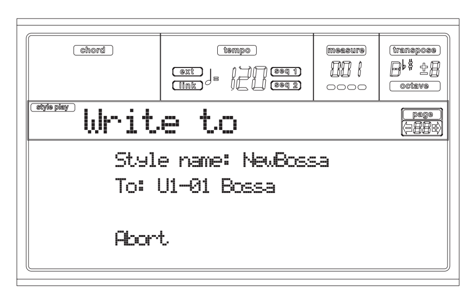
Wenn Sie die Editierung beendet haben, können Sie Ihren Style speichern oder den Vorgang ohne Änderungen abbrechen. Drücken Sie WRITE oder RECORD, um die Write Seite aufzurufen (siehe “Das ‘Write’ Fenster” auf Seite 9b-2).

Anmerkung: *Wenn Sie einen Style speichern, komprimiert das Pa80 automatisch die Daten, um die Größe der Datei zu verringern und Speicherplatz zu sparen.*

Tipp: *Speichern Sie häufig während des Aufnehmens, um einen unerwünschten Verlust Ihres Style zu vermeiden.*

DAS ‘WRITE’ FENSTER

Diese Seite erscheint, wenn Sie den WRITE oder RECORD Taster drücken, während Sie sich im Record Modus befinden. Sie können die aufgenommenen oder editierten Styles hier speichern.



- Um den Style im internen Speicher zu speichern, drükken Sie die VOLUME/VALUE Taster A oder B gefolgt von ENTER. Daraufhin erscheint die Meldung “Are you sure ?”. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

- Um zur vorhergehenden Style Record Seite zurückzukehren und alle Styles unverändert zu belassen und nicht zu speichern, drücken Sie EXIT.
- Um alle vorgenommenen Änderungen des Styles zu löschen drücken Sie einen der VOLUME/VALUE Taster D, um den Befehl zum Abbruch zu selektieren. Die Meldung “Are you sure?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung des Löschvorgangs oder EXIT, um auf die Write Seite zurückzukehren.

Style name

Verwenden Sie diesen Parameter, um den Namen des Style zu ändern. Drücken Sie den rechten VOLUME/VALUE Taster A, um den Editiervorgang aufzurufen und ändern Sie den Namen mit den UP/DOWN Tastern, um den Cursor zu bewegen und dem RAD, um den Buchstaben zu selektieren. Drücken Sie INSERT, um einen Buchstaben an der Cursorposition einzugeben oder DELETE , um ihn zu löschen

To (Style number)

Zur Auswahl eines anderen User Style Speicherplatzes benutzen Sie die B VOLUME/VALUE Taster oder die VOLUME/VALUE Regler.

Anmerkung: *Es stehen nur User Speicherplätze zur Verfügung.*

Abort

Selektieren Sie diesen Befehl, um den Vorgang ohne Änderungen am Style abzubrechen.

LISTE DER AUFGENOMMENEN EVENTS

Der Style Record Modus filtert bestimmte Event heraus, die die richtige Ausführung des Style beeinträchtigen könnten. Nachstehend finden Sie die aufgenommenen Events und wichtigsten herausgefilterten Events.

Kontrollfunktion	CC# (Control Change Number)
zulässig	
Note On	
Note Off*	
Pitch Bend	
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82
unzulässig	
After Touch	
Volume	7
All other Control Change messages	

(*) Am Ende der Chord Variation wird stets eine Note eingefügt.

Anmerkung: *Bestimmte Control Change Befehle können mit den Pa80-eigenen Reglern nicht direkt aufgenommen werden.*

EINEN STYLE AUFNEHMEN

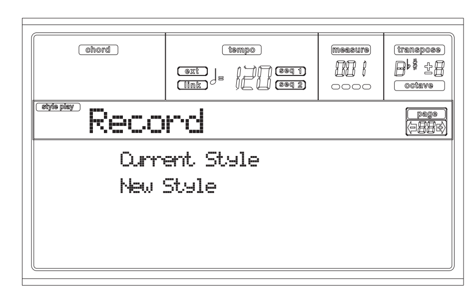
Beim Aufnehmen eines Style handelt es sich darum, Spuren innerhalb einer Reihe von Chord Variations, innerhalb einer Reihe von Style Elementen und diese innerhalb des eigentlichen Style aufzunehmen.

Sie brauchen nicht aller Chord Variations für alle Style Elemente aufzunehmen. Es genügt häufig, nur eine Chord Variation für jedes Style Element aufzunehmen. Ausnahmen sind hierbei Intro 1 und Ending 1, wo wir empfehlen, sowohl eine Dur - als auch eine Moll- Chord Variation aufzunehmen.

Nachstehend ist das übliche Verfahren zur Aufnahme eines Style beschrieben.

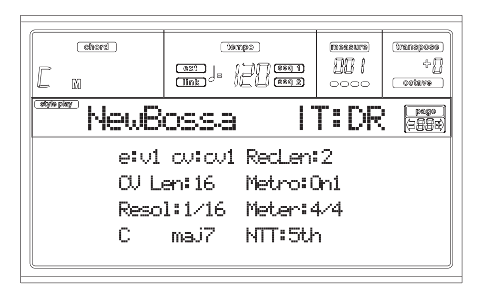
1. Drücken Sie STYLE PLAY, um den Style Play Modus aufzurufen.
2. Wenn Sie einen bereits existierenden Style editieren möchten, selektieren Sie diesen Style.

3. Drücken Sie RECORD, um den Style Record Modus aufzurufen.

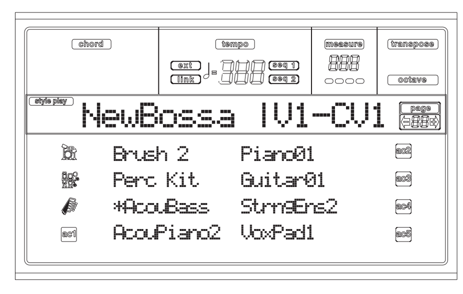


Selektieren Sie “Current Style”, wenn Sie den aktuellen Style editieren wollen oder erstellen Sie einen neuen Style auf der Grundlage eines bereits existierenden Style. Selektieren Sie “New Style”, wenn Sie “bei Null” d.h. mit einem leeren Style beginnen wollen.

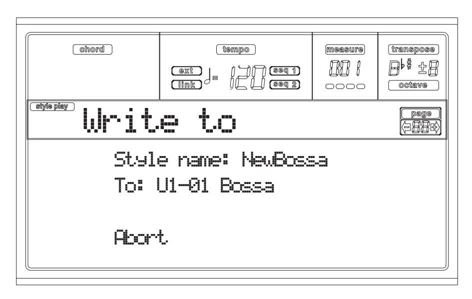
4. Sie befinden sich nun auf der Hauptseite des Style Record Modus und können Ihre Aufnahme vorbereiten (Weitere Informationen finden Sie auf der “Hauptseite” auf Seite 9b-5).



5. Selektieren Sie das zu kreierende oder zu ändernde Style Element mit den Parametern E und CV .
6. Stellen Sie das Tempo ein. Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und ändern Sie das Tempo mit Hilfe der TEMPO/VALUE Regler.
7. Drücken Sie TRK SELECT, um zur Style Spuren Seite überzuwechseln . Hier können Sie jeder Style Spur das richtige Programm zuweisen (Weitere Informationen finden Sie unter “Style Spuren seite” auf Seite 9b-7).



8. Wenn Sie wünschen, können Sie das Tempo erneut von dieser Seite aus einstellen; benutzen Sie hierzu einfach die TEMPO/VALUE Regler.
9. Weisen Sie jeder Spur ein Program zu; benutzen Sie hierzu die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion. Die Drawbar Programs können nicht selektiert werden.
10. Falls erforderlich, können Sie die Oktaventranspo-nierung für jede Spur einstellen. ***Anmerkung:*** *Die Okataventransponierung wirkt sich nur auf die von der Tastatur, nicht jedoch auf die vom Arranger eingehenden Noten aus.*
11. Selektieren Sie die aufzunehmende Spur. Das Spurstatus Ikon beginnt zu blinken.
Anmerkung: Wenn Sie sich im Record Modus befinden, ist die zuletzt selektierte Spur stets im Aufnahmestatus. Wenn Sie START/STOP nach dem Aufrufen des Record Modus drücken, können Sie sofort mit der Aufnahme beginnen.
Wenn Sie wollen, können Sie den Part vor der Auf-nahme probieren.:
• schalten Sie die Spur stumm, indem Sie beide entspre-chende VOLUME/VALUE Taster gleichzeitig drücken; das Status Ikon verschwindet vom Display;
• drücken Sie START/STOP, um die anderen Spuren wiederzugeben, wenn diese bereits aufgenommen sind.; üben Sie auf der Tastatur;
• wenn Sie genügend geübt haben, drücken Sie START/STOP, um den Arranger zu stoppen und heben sie die Stummschaltung der Spur wieder auf, indem Sie beide VOLUME/VALUE Taster drücken; die Spur ist nun wie-der im Aufnahmezustand.
12. Wenn das Status Ikon blinkt drücken Sie START/STOP, um die Aufnahme zu starten. Je nach der von Ihnen gewählten “Metro” (Metronom) Option, werden 1 oder 2 Einzähltakte vor der eigentlichen Aufnahme gespielt. Spielen Sie nach Belieben. Das Pattern je nach RecLen Wert dauert einige Takte lang. Starten Sie dann erneut.
Da die Aufnahme im Overdub-Modus erfolgt, können Sie Noten bei jeder folgenden Passage hinzufügen. Das ist sehr nützlich, um unterschiedliche Perkussionsin-strumente in jedem beliebigen Zyklus in einer Drum oder Percussion Spur aufzunehmen.
Anmerkung: *Während der Aufnahme wird der* ***Keyboard Range*** *der Spur nicht berücksichtigt (siehe Seite 9b-12); die Spur kann also über den gesamten Tastaturbereich hinweg spielen. Der* ***Local*** *Parameter (siehe Seite 14-3 der Bedienungsanleitung) wird also automatisch auf On ein-gestellt , um auf der Tastatur spielen zu können.*
13. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie START/STOP, um den Arranger zu stoppen. Selektieren Sie eine andere Spur und setzen Sie das Verfahren für die gesamte Chord Variation fort.
Anmerkung: *Um eine andere Spur selektieren zu können, darf der Arranger nicht laufen.*
14. Wenn Sie die Chord Variation fertig aufgenommen haben, selektieren Sie eine andere Chord Variation order ein Style Element, und setzen Sie die Auhnahme des gesamten Style fort.
15. Wenn Sie den neuen Style fertig aufgenommen haben, drücken Sie WRITE oder RECORD, um ihn zu spei-chern. Daraufhin erscheint die Write Seite:



• Um den Namen des Style zu ändern, drücken Sie den rechten A VOLUME/VALUE Taster, um die Editierung aufzurufen. Ändern Sie dann den Namen mit den UP/DOWN Tastern, um den Cursor zu bewegen und dem

RAD, um den Buchstaben zu selektieren Drücken Sie INSERT, um einen Buchstaben an der Cursorposition einzufügen oder DELETE, um ihn zu löschen.

• Zur Selektion eines anderen Speicherplatzes drücken Sie einen der B VOLUME/VALUE Taster und selektieren Sie dann den Speicherplatz mit diesen Tastern oder den TEMPO/VALUE Reglern.

Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder einen der D (Abort) VOLUME/VALUE Taster, um den Vorgang abzubrechen. Die Meldung "Are you sure?" erscheint auf dem Display. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen. Nach dem Drücken von ENTER verlassen Sie den Record Modus.

Wenn Sie EXIT drücken, während Sie sich auf der Write Seite befinden, kehren Sie auf die vorhergehenden Style Record Seite zurück, ohne Änderungen vorzunehmen.

STYLE IM RECORD/EDIT MODUS ANHÖREN

Wenn Sie sich im Record/Edit Modus befinden, können Sie die selektierte Chord Variation oder den gesamten Style anhören, je nachdem, auf welcher Seite Sie sich befinden.

- **Wenn Sie auf den Seiten Quantize, Transpose, Velocity oder Delete sind, können Sie die selektierte Chord Variation anhören. Drücken Sie START/STOP, um kontrollieren, wie sie funktioniert. Drücken Sie erneut START/STOP, um die Wiedergabe zu stoppen.**
- **Wenn Sie sich auf den Seiten Delete All, Copy, Style Element Controls oder Style Control befinden, können Sie den gesamten Style anhören. Drücken Sie START/STOP und spielen Sie einige Akkorde, um Ihre Proben durchzuführen (der Fingered 3 Chord Scanning Modus wird automatisch selektiert). Selektieren Sie ein beliebiges Style Element mit Hilfe der Taster des Bedienfeldes (VARIATION 1-4, INTRO 1-2, FILL 1-2, ENDING 1-2). Drücken Sie erneut START/STOP, um die Wiedergabe zu stoppen.**

EXPRESS-LÖSCHEN MIT DEN TASTERN DES BEDIENFELDES

Wenn Sie sich auf der Hauptseite oder der Style Spuren Seite befinden, können Sie die Taster des Bedienfeldes zum Löschen bestimmter Elemente des Style benutzen:

DELETE + note

Wenn eine Spur selektiert ist, können Sie mit dieser Ta-sterkombination eine einzelne Note oder ein einzelnes Perkussionsinstrument löschen.

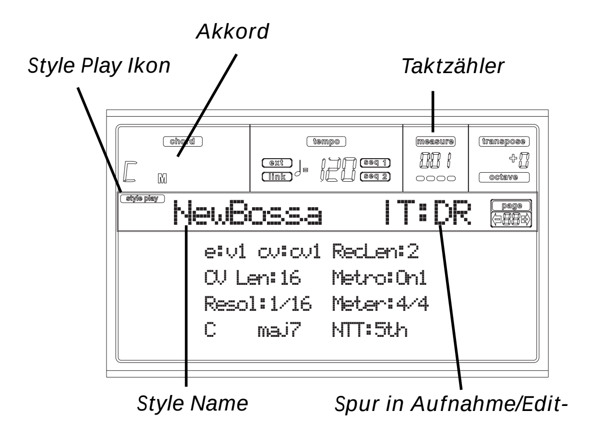
Während der Style spielt, kann mit diesem Schnellverfahren ein Instrument nur dann gelöscht werden, wenn der Taster gedrückt gehalten wird; alle übrigen Noten innerhalb der Spur werden unverändert beibehalten.

DELETE + Track

Wenn Sie sich auf der Style Spur Seite befinden, können Sie eine ganze Spur mit diesem Schnellverfahren löschen. Halten Sie den DELETE Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig einen der der VOLUME/VALUE Taster, der der zu löschenden Spur entspricht. Die Meldung "Are you sure?" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

HAUPTSEITE

Nach dem Drücken der RECORD Taster und Selektion des aufzunehmenden/editierenden Style erscheint die die Hauptseite des ‚Style Record Modus.



Style Play icon

Wenn dieses Ikon erscheint, befinden Sie sich im Style Play oder Style Record Modus.

Chord

Wenn Sie sich auf der Hauptseite oder der Style Spuren Seite befinden, wird hier der ursprüngliche Notenschlüssel/ Akkord (siehe "Original Key/Chord" auf Seite 9b-6) für die selektierte Spur angezeigt.

Style name

Name des in Aufnahme/Editierung befindlichen Style.

Measure counter

Dieser Zähler zeigt den in Aufnahme befindlichen Takt an. Der Taktbereich wird mit dem "RecLen" Parameter festgelegt (siehe "RecLen (Recording Length)" auf Seite 9b-6).

Track in record/edit

Die meisten Editiervorgänge dieses Edit Modus werden an einzelnen Spuren vorgenommen. Wenn Sie sich auf der Hauptseite befinden, wird die derzeit selektierte Spur im rechten oberen Bereich des Display angegeben. Die Abkürzungen sind: DR (Drums), PC (Percussion), BS (Bass), A1…A5 (Begleitung 1…5).

Um die zu editierende Spur zu selektieren, drücken Sie TRACK SELECT, um in die Style Spur Seite überzuwechseln (siehe "Style Spuren seite" auf Seite 9b-7) und benutzen Sie dann die VOLUME/VALUE Taster zur Selektion derselben.

E (Style Element)

Benutzen Sie die A VOLUME/VALUE zur Selektion der Zeile und den Taster F1, um diesen Parameter zu selektieren.

Mit diesem Parameter können Sie das Style Element selektieren, das editiert werden soll. Jedes Style Element entspricht dem Taster mit demselben Namen auf dem Be-dienfeld.

***Anmerkung:** Wenn dieser Parameter und der zugewiesene Wert in Kleinbuchstaben angegeben sind (e: v1), ist das Style Element leer, wenn es in Großbuchstaben angegeben ist (E:V1), ist hierin bereits etwas aufgenommen worden.*

V1…V4	Variation 1 bis Variation 4
I1…I2	Intro 1 bis Intro 2
F1…F2	Fill 1 bis Fill 2
E1…E2	Ending 1 bis Ending 2

CV (Chord Variation)

Benutzen Sie die A VOLUME/VALUE Taster, um die Zeile zu selektieren und den Taster F2 , um diesen Parameter zu selektieren. Mit diesem Parameter können Sie die zu editierende Chord Variation auswählen, nachdem das Style Element selektiert wurde, welchem diese Chord Variation angehört.

Anmerkung: *Wenn dieser Parameter und der zugewiesene Wert in Kleinbuchstaben angegeben sind (cv: v1), ist die Chord Variation leer, wenn er in Großbuchstaben angegeben ist (CV:V1), ist hierin bereits etwas aufgenommen worden.*

SE:V1…V4	Sie können eine der 6 Chord Variations zur Editierung selektieren.
SE:I1…E4	Sie können eine von 2 Chord Variations zur Editierung selektieren.

RecLen (Recording Length)

Mit diesem Parameter wird die Aufnahmelänge (in Takten) der selektierten Spur eingestellt. Der Wert entspricht stets der Länge der Chord Variation (oder einem Bruchteil derselben) (siehe nächster Parameter).

Es handelt sich nicht um die Gesamtlänge der Chord Variation, sondern um die der aktuellen Spur. Sie könnten beispielsweise eine 8 Takte lange Chord Variation mit Drum Patterns haben, die sich alle zwei Takte wiederholen. Stellen Sie in diesem Fall den Parameter CV Len auf “8” und den Parameter RecLen auf “2” ein, bevor Sie mit der Aufnahme der Drum Spur beginnen. Wenn Sie den Style speichern oder editieren wird das 2-Takte-Pattern auf die volle Länge der 8 Takte umfassenden Chord Variation ausgedehnt.

Warnung: Wenn Sie dem Parameter CVLen einen geringeren Wert als dem Parameter RecLen zuweisen, wird der Wert desRecLen Parameters nicht sofort aktualisiert. Der Wert wird erst aktualisiert, nachdem Sie START/STOP zum Starten der Aufnahme gedrückt und schließlich denselben Taster nochmals zum Stoppen der Aufnahme gedrückt haben. Alle Takte nach diesem Wert werden gelöscht.

CVLen (Chord Variation Length)

Mit diesem Parameter wird die Gesamtlänge (in Takten) für die selektierte Chord Variation eingestellt. Wenn Sie einen Style spielen, stellt dieser Wert die Länge der zyklisch wiederkehrenden Begleitpatterns dar, wenn der Akkord der Chord Variation auf der Tastatur erkannt wird.

Warnung: Wenn Sie die Länge der Chord Variation nach der Aufnahme verkürzen, werden alle Takte nach der jeweils eingestellten Länge gelöscht.

Metro (Metronome)

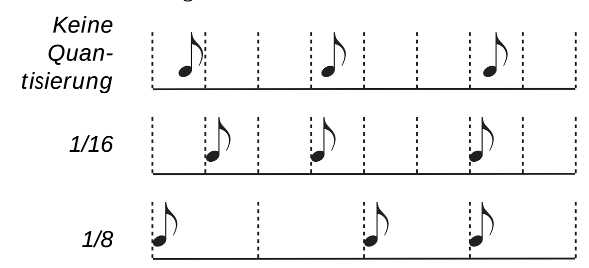
Damit hören Sie das Metronom während der Aufnahme.

Off	Während der Aufnahme ist kein Metronom-Klicken zu hören Vor dem Starten der Aufnahme wird ein Einzähltakt gespielt.
On1	Das Metronom ist eingeschaltet; vor dem Starten der Aufnahme wird ein Einzähltakt gespielt.
On2	Das Metronom ist eingeschaltet; vor dem Starten der Aufnahme werden zwei Einzähltakte gespielt.

Resol (Resolution)

Mit diesem Parameter wird die Quantisierung während der Aufnahme eingestellt.

1/32…1/8	Gitterauflösung in musikalischen Werten. Wenn Sie beispielsweise 1/16 wählen, werden alle Noten zur jeweils nächsten 1/16 Teilung bewegt. Wenn Sie 1/8 wählen, werden alle Noten an die jeweils nächste 1/8 Teilung bewegt..



Meter

Dies ist das Metrum (Tempoangabe) des Style. Dieser Parameter kann nur editiert werden, wenn der Style leer, d.h. bevor Sie irgend etwas aufnehmen.

Original Key/Chord

Dies ist der ursprüngliche Notenschlüssel und Akkord der Spur. Benutzen Sie die Taster D VOLUME/VALUE, um die Zeile zu selektieren und die Taster F1 und F2, um vom Notenschlüssel/Akkordnamen zum Notenschlüssel/Akkordtyp (Maj, min…) überzuwechseln.

Wenn Sie sich im Style Play Modus befinden wird dieser Akkord genau so wiedergegeben wie er aufgenommen wurde, d.h. ohne jede NTT-Bearbeitung (siehe unten). Um nur eine Chord Variation für ein Style Element aufzunehmen, empfiehlt sich als ursprünglicher Notenschlüssel/Akkord “maj7”. Achten Sie darauf, die Sept (d.h. im Falle von “Cmaj7th” Notenschlüssel/Akkord ein B) zu spielen, um fehlende Noten oder eine schlechte NTT Konversion beim Spielen anderer Akkorde zu vermeiden.

Anmerkung: *Zur Anpassung an die Korg Spezifikationen empfiehlt es sich, die Chord Variations für die Style Elemente Intro 1 und Ending 1 sowohl in Dur als auch in Moll aufzunehmen .*

Wenn Sie eine Spur selektieren, wird der ursprüngliche Notenschlüssel/Akkord aktiviert, der der selektierten Spur jeweils zugewiesen ist. Alle aufgenommenen Spuren werden in diesem Notenschlüssel/Akkord wiedergegeben. Wenn der ursprüngliche Notenschlüssel/Akkord beispielsweise A-Sept ist, werden bei Selektion der Acc1 Spuren alle übrigen Spuren entsprechend dem Notenschlüssel/Akkord A-Sept gespielt.

Im obigen Beispiel nehmen Sie die Spur Acc1mit dem Notenschlüssel AMajor mit Noten auf, die dem Akkord A-Sept entsprechen. Dieses Pattern wird genau so aufgerufen, wie es aufgenommen wurde, wenn ein A-Sept Akkord gespielt wird.

NTT

Die Notentransponiertabelle (NTT) legt fest, wie der Arranger die Pattern Noten transponiert, wenn ein Akkord gespielt wird, der nicht exakt mit dem ursprünglichen Akkord einer Chord Variation übereinstimmt. Wenn Sie beispielsweise nur eine Chord Variation für den Akkord CMaj aufgenommen haben, muss der Arranger bei Erkennen eines CMaj7Akkordes auf der Tastatur einige Noten transponieren, um die fehlende Sept zu kreieren.

Anmerkung: *Zur Anpassung an die Korg Spezifikationen empfiehlt es sich, die NTT auf “No Transpose” beim Intro 1 und Ending 1 einzustellen.*

Root Die Grundnote (in CMaj = C) wird zu den fehlenden Noten transponiert.

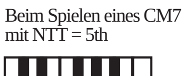
5th Die 5th Note (in CMaj = G) wird zu den fehlenden Noten transponiert.

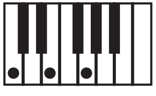
i-Series Alle ursprünglichen Patterns müssen auf “Maj7” oder “min7” Akkorde programmiert werden. Beim Laden von älteren Instrumenten der Korg i-Serie wird diese Option automatisch selektiert.

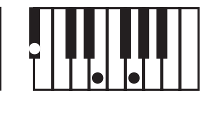
No Transp Keine Transponierung wird vorgenommen. Das Pattern wird stets so gespielt, wie es aufgenommen wurde. Dies ist die Standardeinstellung für Intro 1 und Ending 1 in den Korg Original-Styles.

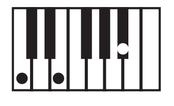
Wie aufgenommen mit NTT = Root oder 5th (Key/Chord = Cmaj)







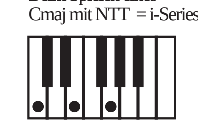




Wie aufgenommen mit NTT = i-Series (Key/Chord =CM7)

Beim Spielen eines Cmaj mit NTT = i-Series

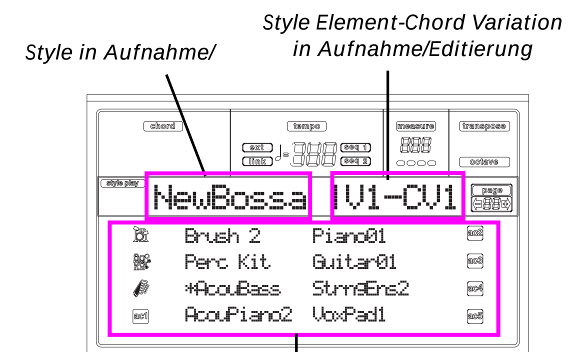
Beim Spielen eines CM7 mit NTT = i-Series





STYLE SPUREN SEITE

Dücken Sie TRACK SELECT während Sie sich auf der Hauptseite des Style Record befinde, um auf diese Seite zu gelangen. Hier können Sie jede Style Spur anzeigen lassen und selektieren.



Program name

Selektieren Sie eine Spur mit den VOLUME/VALUE Tastern. Selektieren Sie ein Programm mit Hilfe der PROGRAM/ PERFORMANCE Sektion.

Wenn Sie sich auf diese Seite befinden, können Sie die Lautstärke der Spur mit den VOLUME/VALUE Tastern einstellen. Da die Spurlautstärke in der Style Performance und nicht im Pattern gespeichert ist, wird diese Einstellung nicht aufgenommen und gespeichert. Sie können damit jedoch jede Bezugsspur oder die in Aufnahme befindliche Spur lauter stellen.

Track status

Wenn Sie sich auf der Style Spuren Seite befinden, kann jede Spur auf drei verschiedene Zustände eingestellt sein.

Play *(sichtbares Status Ikon)*. Dieser Zustand ist nur bei nicht selektierten Spuren möglich. Wenn eine Spur auf Play eingestellt ist, kann sie die aufgenommenen Patterns wiedergeben.

Mute *(verstecktes Status Ikon)*. Wenn dieser Status eingestellt ist, können Sie die Spur auf der Tastatur spielen, können aber nicht auf dieser Spur aufnehmen. Dies ist nützlich, um Vorabtests vor dem Starten der eigentlichen Aufnahme durchzuführen.

Um eine Spur stummzuschalten, müssen Sie diese zuerst selektieren und dann beide entsprechenden VOLUME/VALUE Taster drükken, um das Status Ikon verschwinden zu lassen. Wenn Sie die Spur anschließend wieder auf Aufnahme einzustellen, drücken Sie erneut die entsprechenden VOLUME/VALUE Taster.

Record *(Status Ikon blinkt)*. Wenn dieser Status eingestellt ist, ist die Spur aufnahmebereit. Selektieren Sie einfach die Spur, die Sie in den Aufnahmestatus stellen möchten.

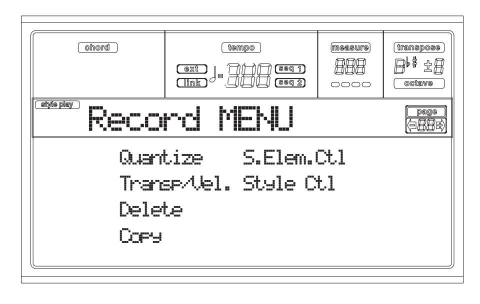
MENÜ

Drücken Sie MENU von jeder beliebigen Seite des Style Record Modus, um das Style Record Edit Menü aufzurufen. In diesem Menü haben Sie Zugang zu verschiednenen Style Record Edit Sektionen.

Anmerkung: *Wenn der Style gespielt wird, können Sie von der Hauptseite und den Style Spur Seiten nicht zu den Seiten Edit Sektion gelangen. (siehe Seite Seite 9b-5and Seite 9b-7). Stoppen Sie das Playback bevor Sie MENU drücken..*

Wenn Sie sich im Menü befinden, selektieren Sie zunächst eine Edit Sektion mit den VOLUME/VALUE (A-H) Tastern, selektieren Sie dann eine Edit Seite mittels PAGE + oder drücken Sie EXIT, um das Menü zu verlassen.

Wenn Sie sich auf einer Edit Seite befinden, drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite (oder die Style Spur Seite) des Style Record Modus zurückzukehren.



Jede Option dieses Menüs entspricht einer Edit Sektion. Jede Edit Sektion umfasst wiederum mehrere Edit Seiten.

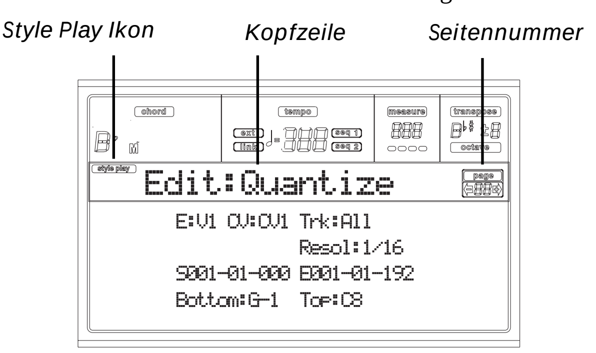
Anmerkung: *Wenn Sie von den Seiten der Edit Sektion (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) zu den anderen Seiten oder umgekehrt überwechseln, wird der Style (sofern er spielt) automatisch gestoppt.*

AUFBAU DER EDITSEITEN

Selektieren Sie eine Edit Sektion aus dem Menü und/oder benutzen Sie die PAGE Taster, um die gewünschte Seite anzusteuern.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Style Record Modus zurückzukehren.

Alle Editseiten sind in derselben Weise aufgebaut.



Style Play icon

Wenn dieses Ikon erscheint, zeigt es an, dass das Instrument sich im Style Play Modus befindet.

Page header

Diese Zeile zeigt den Namen der laufenden Editseite an. Normalerweise ist die Kopfzeile wie folgt unterteilt: das erste Wort bezieht sich auf den Namen der Sektion (z.B. "Edit:Quantize" ist eine "Edit" Sektion Seite), während das zweite Wort sich auf den Seitennamen bezieht (z.B.. "Quantize").



Page number

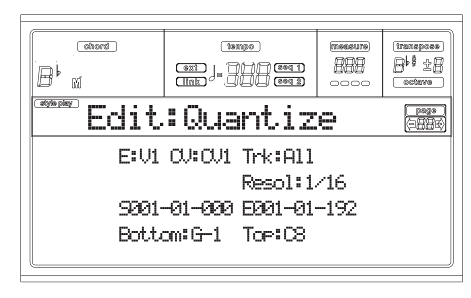
Dieser Bereich zeigt die laufende Seitennummer an.

A-H

Jedes Paar der VOLUME/VALUE (A-H) Taster selektiert einen anderen Befehlsparameter, je nach Edit Seite. Nach Selektion eines Parameters können Sie dessen Wert ändern, indem Sie einen der beiden Taster eines Tasterpaares drücken oder die TEMPO/VALUE Regler benutzen.

SEITE 1 - EDIT: QUANTIZE

Die Quantisierungsfunktion dient zur Korrektur von jeder Art von Rhythmusfehlern nach der Aufnahme oder um einem Pattern einen "groovy" Effekt zu verleihen.



Nach Einstellung der verschiedenen Parameter drücken Sie ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung "Are you sure?" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Nicht editierbar) Diese nur lesbaren Parameter zeigen an, welches Style Element und Chord Variation derzeit für die Editierung selektiert wurden. Weitere Informationen zur Selektion eines anderen Style Elements und Chord Variation finden Sie auf der Hauptseite "E (Style Element)" und "CV (Chord Variation)" Parameter auf Seite 9b-6.

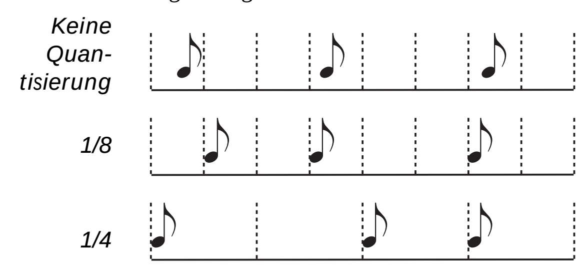
Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All	Alle Spuren sind selektiert.
Drum…Acc5	Selektierte Spur.

Resol (Resolution)

Dieser Parameter dient zur Einstellung der Quanitisierung nach der Aufnahme. Wenn Sie beispielsweise 1/8a selektieren, werden alle Noten zur jeweils nächsten 1/8 Teilung bewegt. Wenn Sie 1/4 selektieren, werden alle Noten an die jeweils nächste 1/4 Teilung bewegt.



1/32…1/4	Gitterauflösung in musikalsichen Werten. Ein "a" nach dem Wert bedeutet kein Swing. Die Buchstaben "b…f" nach dem Wert beziehen sich auf die Swing-Quantisierung.

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu quantisierenden Bereichs.

Wenn eine Chord Variation vier Takte lang ist und Sie alle vier selektieren wollen, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt.

Bottom / Top

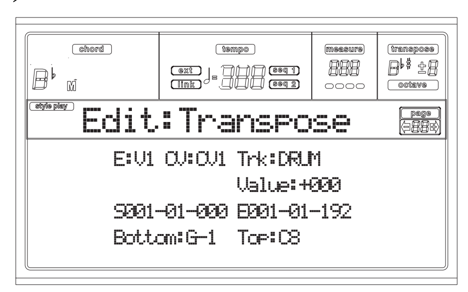
Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der quantisiert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum- oder Perkussionsspur anwählen.

Anmerkung: *Diese Parameter stehen nur zur Verfügung, wenn eine Drum- oder Perkussionsspur selektiert wurde.*

SEITE 2 - EDIT: TRANSPOSE

Auf dieser Seite können Sie die selektierte Spur(en) transponieren.

***Anmerkung:** Vergessen Sie nach dem Transponieren nicht, den Parameter "Original Key/Chord" auf der Style Record Setie (see Seite 9b-6) wieder richti einzustellen.*



Nach der einstellung der entsprechenden Parameter drücken Sie ENTER , um diese auszuführen Die Meldung "Are you sure?" erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Nicht editierbar) Diese nur lesbaren Parameter zeigen an, welches Style Element und Chord Variation derzeit für die Editierung selektiert wurden. Weitere Informationen zur Selektion eines anderen Style Elements und Chord Variation finden Sie auf der Hauptseite "E (Style Element)" und "CV (Chord Variation)" Parameter auf Seite 9b-6.

Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All	Alle Spuren mit Ausnahme der in den Drum Modus eingestellten Spuren sind selektiert. (wie Drum und Percussion Spuren). Die gesamte selektiere Chord Variation wird transponiert.
Drum…Acc5	Einzelne selektierte Spur.

Value

Transponierwert (±127 Halbtöne).

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameterrzur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu transponierenden Bereichs.

Wenn eine Chord Variation vier Takte lang ist und Sie alle vier selektieren wollen, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt

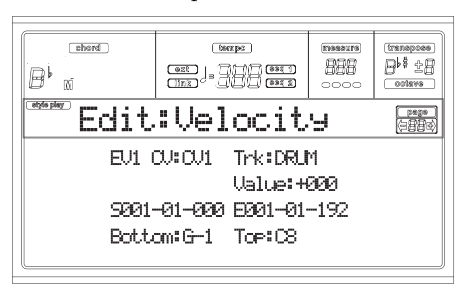
Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der transponiert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum- oder Perkussionsspur anwählen. Da in einem Drum Kit jedes Instrument einer anderen Note der Tonleiter zugewiesen ist, wird beim Transponieren von Perkussivinstrumenten ein Part einem anderen Instrument zugewiesen.

***Anmerkung:** Diese Parameter stehen nur zur Verfügung, wenn eine Drum- oder Perkussionsspur selektiert wurde.*

SEITE 3 - EDIT: VELOCITY

Afu dieser Seite können Sie den Velocity-Wert (Dynamik) der Noten in der selektierten Spur einstellen.



Nach Einstellung der entsprechenden Parameter drücken Sie ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung "Are you sure?"erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Nicht editierbar) Diese nur lesbaren Parameter zeigen an, welches Style Element und Chord Variation derzeit für die Editierung selektiert wurden. Weitere Informationen zur Selektion eines anderen Style Elements und Chord Variation finden Sie auf der Hauptseite "E (Style Element)" und "CV (Chord Variation)" Parameter auf Seite 9b-6.

Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All	Alle Spuren sind selektiert. Die Velocity für alle Noten der gesamten selektierten Chord Variation wird geändert.
Drum…Acc5	Selektierte Spur.

Value

Velocity Änderungswert (±127).

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu ändernden Bereichs.

Wenn eine Chord Variation vier Takte lang ist und Sie alle vier selektieren wollen, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt.

Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der geändert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum- oder Perkussionsspur anwählen.

***Anmerkung:** Diese Parameter stehen nur zur Verfügung, wenn eine Drum- oder Percussionsspur selektiert wurde.*

SEITE 4 - EDIT: DELETE

Auf dieser Seite können Sie einzelne Elemente oder MIDI Events aus einem Style löschen.



Nach Einstellung der entsprechenden Parameter drücken Sie ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung “Are you sure?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Nicht editierbar) Diese nur lesbaren Parameter zeigen an, welches Style Element und Chord Variation derzeit für die Editierung selektiert wurden. Weitere Informationen zur Selektion eines anderen Style Elements und Chord Variation finden Sie auf der Hauptseite “E (Style Element)” und “CV (Chord Variation)” Parameter auf Seite 9b-6.

Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All — Alle Spuren sind selektiert. Nach dem Löschen bleibt die selektierte Chord Variation leer.

Drum…Acc5 — Selektierte Spur.

Ev (Event)

Art des zu löschenden MIDI Event.

All — Alle Events. Der Takt wird nicht aus der Chord Variation gelöscht.

Note — Alle Noten des selektierten Bereichs.

Dup.Note — Alle duplizierten Noten. Wenn zwei Noten mit demselben Pitch auf demselben Tick zusammentreffen, wird die Note mit dem niedrigsten Velocity-Wert gelöscht.

A.Touch — After Touch Events.
Anmerkung: *Diese Datentypen werden während der Aufnahme automatisch entfernt.*

P.Bend — Pitch Bend Events.

PrChange — Program Change Events, ausgenommen gebündelte Control Change #00 (Bank Select MSB) und #32 (Bank Select LSB).
Anmerkung: *Diese Datentypen werden während der Aufnahme automatisch entfernt.*

C.Change — All Control Change Events, zum Beispiel Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal…

CC00/32…CC127 — Einzelne Control Change Events. Doppelte Control Change Nummern (like 00/32) sind MSB/LSB Bündel.
Anmerkung: *Manche CC Daten werden während der Aufnahme automatisch entfernt. Weitere Informationen über die zulässigen Daten finden Sie in Tabelle auf Seite 9b-3.*

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu ändernden Bereichs.

Wenn eine Chord Variation vier Takte lang ist und Sie alle vier selektieren wollen, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt

Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der quantisiert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum- oder Perkussionsspur anwählen..

Anmerkung: *Diese Parameter stehen nur dann zur Verfügung, wenn die Optionen All oder Note selektiert wurden..*

SEITE 5 - EDIT: DELETE ALL

Mit dieser Funktion können Sie ein selektiertes Style Element oder eine Chord Variation oder den ganzen Style löschen und wieder auf seine Default-Parameterwerte zurückstellen.



Nach Einstellung der entsprechanden Parameter drücken Sie ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung “Are you sure?”erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

Del (Delete)

Benutzen Sie diesen Parameter, um den Style, ein einzelnes Style Element oder eine einzelne Chord Variation zu selektieren.

All — Alle Style Elemente, d.h. der ganze Style. Bei der Einstellung Del=All und Trk=All wird der ganze Style gelöscht und alle Parameter wieder auf ihren Defaultstatus zurückgestellt.

Var1…End2 — Einzelnes Style Element.

V1-CV1…E2-CV2 — Einzelne Chord Variation.

Trk (Track)

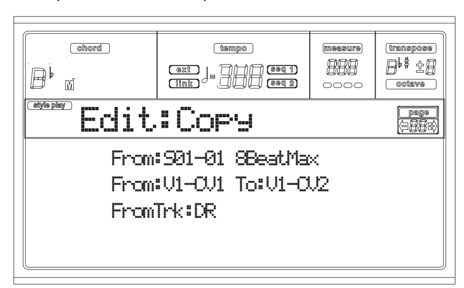
All — Alle Spuren des selektierten Style, Style Element oder Chord Variation.

Drum-Acc5 — Eine einzelne Spur des selektierten Style, Style Element oder Chord Variation.

SEITE 6 - EDIT: COPY

Auf dieser Seite können Sie eine Spur, eine Chord Variation oder ein Style Element innerhalb desselben Style oder von einem anderen Style kopieren. Darüber hinaus können sie auch einen ganzen Style kopieren.

***Warnung:** Beim Kopieren werden alle Daten am Zielspei-cher-platz gelöscht (überschrieben).*



Nach Einstellung der entsprechenden Parameter drücken Sie ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung “Are you sure?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

***Anmerkung:** Wenn Sie zu viele Events in denselben “Tick” kopieren, erscheint die Meldung “Too many events!” und der Kopiervorgang wird abgebrochen..*

***Anmerkung:** Wenn Sie über eine vorhandene Chord Variation kopieren, werden die Program Change Daten nicht ko-piert, um die ursprünglichen Programs in dieser Chord Variation unverändert zu belassen.*

Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

From Style

Benutzen Sie den ersten Parameter, um den Ursprungsstyle zu selektieren, aus dem die Spur, die Chord Variation oder das Style Element kopiert werden soll.

From… to Style Element/Chord Variation

Benutzen Sie diese Parameter, um das Ursprungs- und Ziel-Style Element oder -Chord Variation zu selektieren.

***Anmerkung:** Aufgrund ihrer unterschiedlichen Struktur ist es nicht möglich, aus einer Variation in ein anderes Style Element (oder umgekehrt) zu kopieren.*

All	Alle Style Elemente, d.h. der gesamte Style. Sie können das Zielmedium nicht ändern, das automatisch auf All eingestellt ist.
Var1…End2	Einzelnes Style Element.
V1-CV1…E2-CV2	Einzelne Chord Variation.

From Track

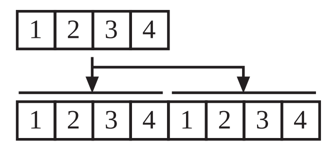
Benutzen Sie diesen Parameter, um die zu kopierende Ur-sprungs- und Zielspur zu selektieren. Das Zielmedium ent-spricht immer der Ursprungsspur.

All	Alle Spuren des selektierten Style, Style Ele-ment oder Chord Variation.
Drum-Acc5	Einzelne Spur des selektierten Style, Style Ele-ment oder Chord Variation.

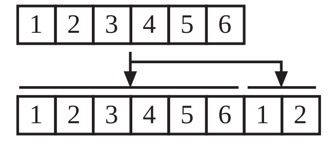
In eine Chord Variation mit unterschiedlicher Länge kopieren

Sie können ein Chord Element in ein anderes Chord Element mit unterschiedlicher Länge kopieren. Hierzu müssen Sie fol-gendes berücksichtigen:

- Wenn die Ursprungslänge einen Bruchteil der Ziellänge darstellt, wird die Ursprungs-Chord Variation verviel-facht, um in die Ziel-Chord Variation zu passen. Wenn die Ursprungslänge beispielsweise vier Takte umfasst und die Ziellänge 8 Takte , wird die Ursprungs-Chord Variation zweimal kopiert.



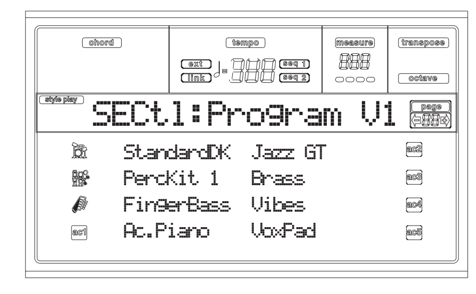
- Wenn die Ursprungslänge keinen Bruchteil der Ziel-länge darstellt, wird die Ursprungs-Chord Variation für so viele Takte kopiert, wie in die Ziel-Chord Variation hineinpassen. Wenn die Ursprungslänge beispielsweise 6 Takte umfasst und die Ziellänge 8 Takte , wird die Ursprungs-Chord Variation einmal kopiert und dann werden die ersten 2 Takte kopiert, um die restlichen 2 Takte anzuassen.



***Anmerkung:** Vermeiden Sie es, in eine Chord Variation mit anderem Metrum zu kopieren, z.B. eine 4/4 Chord Variation in eine 3/4 Chord Variation.*

SEITE 7 - STYLE ELEMENT CONTROLS: PROGRAMS

Auf dieser Seite können Sie jeder Spur des selektierten Style Elements ein anderes Program zuweisen. Jedes Style Element kann verschiedene Programs besitzen; vergessen Sie nach dem Speichern des neuen Style nicht, den “Prog” Parameter auf “Original” einzustellen (siehe Seite 9-11 der Bedienungs-anleitung), damit der Style das Program unter Umgehung der Style Performance Einstellungen selektiert.



Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

Um die Einstellungen auf dieser Seite in ein anderes Style Ele-ment zu kopierne, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie dann den Taster des Ziel- Style Elements.

Program

Benutzen Sie die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion, um der selektierten Spur ein Program zuzuweisen.

Anmerkung: *Sie können kein Drawbar Program von dieser Seite aus einstellen. Weisen Sie es stattdessen einer Performance Spur zu.*

SEITE 8 - STYLE ELEMENT CONTROLS: EXPRESSION

Auf dieser Seite können Sie den Expression (CC#11) Wert für jede Style Spur ändern. Auf diese Weise können Sie den entsprechenden Pegel einer Spur in einem einzelnen Style Element reduzieren, ohne dass die Gesamtlautstärke des Style vermindert werden muss.

Dieser Regler ist sehr nützlich, wenn Sie verschiedene Programs ein und derselben Spur in verschiedenen Style Elementen zugewiesen haben und der interne Pegel dieser Programs unterschiedlich ist.



Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

Um die Einstellungen aus dieser Seite in ein anderes Style Element zu kopieren, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie dann den Taster des Ziel-Style Elemente.

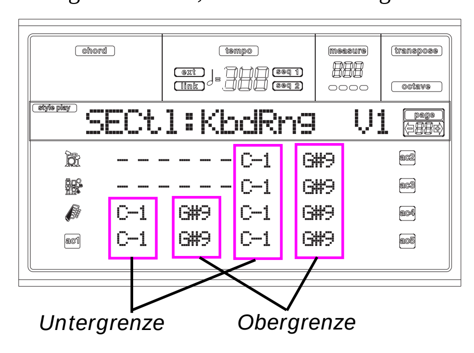
Value

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung des Expression Wertes für die entsprechende Spur.

SEITE 9 - STYLE ELEMENT CONTROLS: KEYBOARD RANGE

Der Keyboard Bereich sorgt automatisch für die Transpo-nierung jeder Pattern-Note, deren Pitch sonst zu hoch oder zu tief wäre im Vergleich zum akustischen Original-Instrument, wenn es vom Arranger transponiert wird. Auf diese Weise wird für jedes Begleitinstrument ein natürlicherer Klang erzielt.

Der untere Grenzwert für eine Gitarre ist E2. Wenn Sie einen Akkord unterhalb von E2 spielen, kann das transponierte Pattern diesen Grenzwert unterschreiten und deshalb unnatürlich klingen. Wenn der untere Grenzwert für die Gitarrenspur auf E2 eingestellt wird, ist das Problem gelöst.



Anmerkung: *Der Tastaturbereich wird während der Aufnahme ignoriert Die selektierte Spur kann über den gesamten Tastaturbereich hinweg spielen.*

Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

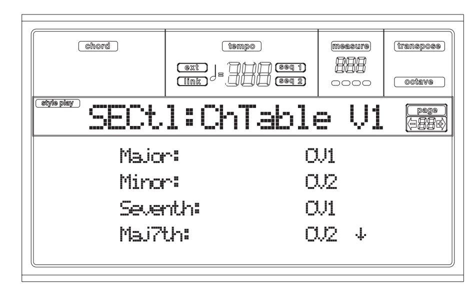
Um die Einstellungen aus dieser Seite in ein anderes Style Element zu kopieren, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie dann den Taster des Ziel-Style Elemente.

Bottom/Top

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Unter- und Obergrenze des Tastaturbereichs für die entsprechende Spur.

SEITE 10 - STYLE ELEMENT CONTROLS: CHORD VARIATION TABLE

Auf dieser Seite können Sie jedem erkannten Akkord eine Chord Variation zuweisen. Wenn der Akkord erkannt wird, wird die zugewiesene Chord Variation automatisch vom Arranger selektiert, um die Begleitung zu spielen.



Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

E-F (Scroll Up), G-H (Scroll Down)

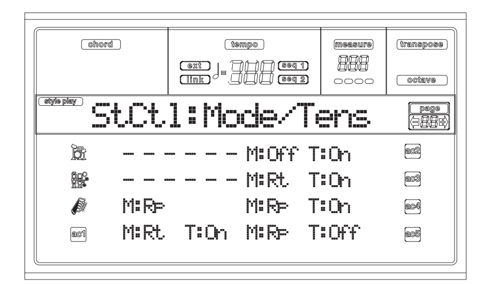
Benutzen Sie diese Taster, um die verfügbaren Parameter auf dem Display durchzublättern.

Chords / Chord Variation

Benutzen Sie diese Parameter, um jedem der aufgelisteten Akkorde eine Chord Variation zuzuweisen.

SEITE 11 - STYLE CONTROLS: MODE/TENSION

Auf dieser Seite können Sie den Retrigger Modus für die Style Spuren einstellen und die Spannung für die Begleit-spuren aktivieren oder deaktivieren.



Wenn Sie sich auf dieser Seite befinden, drücken Sie den entsprechenden Taster auf dem Bedienfeld, um das Style Element (VARIATION1 … ENDING2) zu selektieren.

M (Mode)

Diese Einstellung sorgt für die Harmonisierung der Noten der Bass Spur mit den Acc1-5 Spuren auf der Grundlage des neuen Akkords, wenn der Akkord sich ändert.

Off	Beim Spielen eines neuen Akkords werden die aktuellen Noten gestoppt. Die Spur bleibt stumm bis eine neue Note im Pattern angetroffen wird.
Rt	(Retrigger) Der Klang wird gestoppt und die neuen Noten, die mit dem erkannten Akkord zusammenpassen, werden wiedergegeben.
Rp	(Repitch) Neue Noten, die mit dem erkannten Akkord zusammenpassen, werden durch Repitching der bereits gespielten Noten wiedergegeben. Es gibt keine Pause im Klang. dies ist sehr nützlich in Gitarren- oder Bass-Spuren.

T (Tension)

Mit Tension werden Noten hinzugefügt (eine 9th, 11th und/oder 13th), die bereits von der Begleitung gespielt wurden., obwohl sie nicht im Style Pattern enthalten waren. Dieser Parameter gibt an, ob die im erkannten Akkord enthaltene Tension zur den Acc1-5 Spuren hinzugefügt werden soll oder nicht.

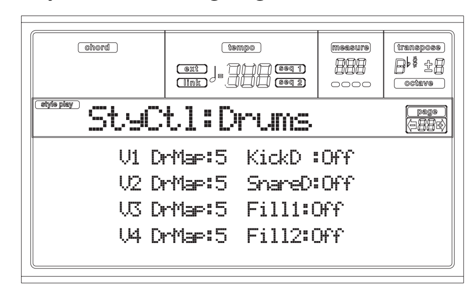
On	Die Tension wird hingefügt.
Off	Es wird keine Tension hinzugefügt.

9C. STYLE PLAY BETRIEBSMODUS (ERGÄNZUNG)

Es wurden einige neue Funktionen hinzugefügt. Bitte legen Sie die folgenden Anleitungen in das Kapitel "Style Play Betriebsmodus" Ihres Bedienungshandbuches ein.

FILL TO VARIATION

Diese neue Funktion wurde auf Seite 20 '"StyCtl: Drums") des Style Play Modus hinzugefügt



Fill1/2 ▸PERF ▸STYLE

Diese Parameter sorgen dafür, dass am Ende des Fill automatisch eine Variation selektiert wird.

Off — Die vor Selektion eines Fill gespielte Variation wird erneut selektiert.

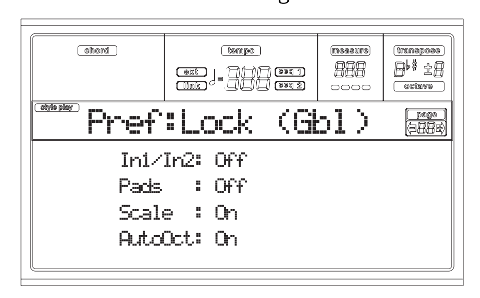
1&2…3&4 — Die jeweils angegebenen Variationen werden abwechslungsweise selektiert. Wenn die Option "1&2" gewählt wurde, werden am Ende des Fill abwechslungsweise Variation 1 und Variation 2 gespielt.

Up/Down — Es wird zyklisch jeweils die nächsthöhere Variationsnummer selektiert. Nach Variation 4 sorgt ein Up-Befehl für die Selektion der Variation 1. Nach Variation 1 sorgt ein Down-Befehl für die Selektion der Variation 4.

Inc/Dec — Die Variation mit der nächsthöheren/niedrigen Nummer wird selektiert. Wenn Variation 4 erreicht wurde, sorgt ein Inc-Befehl dafür, dass nochmals Variation 4 gespielt wird. Wenn Variation 1 erreicht wurde, sorgt ein Dec-Befehl dafür, dass nochmals Variation 1 gespielt wird.

AUTO OCTAVE

Der Parameter "Auto Octave" wurde auf Seite "Page 24 - Preference: Lock" des Style Play Betriebsmodus hinzugefügt (siehe Seite 9-13 der Bedienungsanleitung). Das Display erscheint nun wie nachstehend abgebildet:



Auto Octave ▸GBL

Mit dieser Verschlüsselungsfunktion transponiert das Instrument beim Umschalten zwischen den Tastaturmodi FULL UPPER und SPLIT automatisch die Upper Spuren.

On — Beim Umschalten in den FULL UPPER oder SPLIT Tastaturmodus bleibt die Transpo-nierung der Upper Spuren unverändert.

Off — Beim Umschalten in den FULL UPPER Tastaturmodus wird die Oktaventranspo-nierung der Upper Spuren automatisch auf "0" gestellt.
Beim Umschalten in den SPLIT Tastaturmodus wird die Oktaventransponierung der Upper Spuren automatisch auf "-1" gestellt.

NEUE OPTIONEN FÜR DIE SPEICHERFUNKTION

Die Option "Lower" wurde beim "Memory Mode"Parameter im Style Play Modus hinzugefügt (siehe "Page 25 - Preferences: Controls", auf Seite 9-13 der Bedienungsanleitung). Bitte ändern Sie den entsprechendenText auf Seite 9-14 der Bedienungsanleitung wie folgt ab.

Memory Mode ▸GBL

Mit diesem Parameter kann die Funktionsweise des MEMORY Tasters eingestellt werden..

Chord — Wenn die LED eingeschaltet ist, speichert der MEMORY-Taster den erkannten Akkord. Wenn die LED ausgeschaltet ist, wird der Akkord zurückgestellt, sobald die Tasten losgelassen werden.

Chord + Lower — Wenn die LED eingeschaltet ist, speichert der MEMORY Taster den erkannten Akkord und hält die Lower Spur solange, bis die nächste Note oder der nächste Akkord gespielt wird. Wenn die LED ausgeschaltet ist, wird der Akkord nach Loslassen der Tasten zurückgestellt und die Lower Spur wird nicht gehalten. .

Lower — Wenn die LED eingeschaltet ist, hält der MEMORY Taster die Lower Spur solange, bis die nächste Note oder der nächste Akkord gespielt wird. Wenn sie ausgeschaltet ist, wird die Lower Spur nach Loslassen der Tasten nicht gehalten. Der Akkord bleibt jedoch gespeichert. .

10B. SONG PLAY BETRIEBSMODUS (ERGÄNZUNG)

Es wurden einige neue Funktionen hinzugefügt. Bitte legen Sie die folgenden Anleitungen in das Kapitel "Song Play Betriebsmodus" Ihres Bedienungshandbuches ein.

BIS ZU 9999 SONGS PRO ORDNER/ VERZEICHNIS

Jeder Ordner bzw. jedes Verzeichnis kann nun bis zu 9999 Songs oder Dateien aufnehmen. Um einen Song mit den Tasten der numerischen Tastatur zu selektieren, können Sie bis zu 4-stellige Zahl eingeben. Die nachfolgenden Abschnitte ersetzen die entsprechenden Abschnitte im Kapitel "Song Play Betriebsmodus" (siehe Seite 10-1 der Bedienungsanleitung).

Songs auf der Song Select Seite selektieren

1. Rufen Sie die Song Select Seite auf.
2. Selektieren Sie die Diskette und öffnen Sie das Verzeichnis, das den gewünschten Song enthält. Das Verzeichnis wird auch in der Haupt- und der Lyrics-Seite verwendet.
3. Geben Sie die 4-stellige Zahl ein, die dem zu selektierenden Song entspricht (wenn die Songnummer beispielsweise "1043" lautet, tippen Sie 1, 0, 4, 3 ein).

   Song number:
   000-

   Nach Eingabe der letzen Ziffer schließt sich das Fenster automatisch und der gewünschte Song ist selektiert.

- Wenn die Songnummer nur 1, 2 oder 3 Stellen umfasst, tippen Sie die Nummer ein und drücken Sie anschließend ENTER zur Bestätigung (bei der Songnummer "52" tippen Sie folglich 5, 2 gefolgt von ENTER ein).
  Anmerkung: *Wenn die eingegebene Nummer keinem Song entspricht, erscheint die Meldung "Song not available" . Drücken Sie einen beliebigen Taster, um die Meldung vom Display zu löschen.*

Song auf der Hauptseite selektieren

Nachdem Sie die Option S1 oder S2 selektiert haben, geben Sie die Nummer des Songs ein, den Sie auswählen wollen. Das in der Song Select Seite selektierte Verzeichnis entspricht dem jeweils aktuellen Verzeichnis.

Song auf der Lyrics Seite selektieren

Geben Sie die Nummer des Song ein, den Sie auswählen wollen. Das in der Song Select Seite selektierte Verzeichnis entspricht dem jeweils aktuellen Verzeichnis.

SONGLISTE SPEICHERN

Eine in einem Verzeichnis enthaltene Songliste speichern

1. Drücken Sie SONG PLAY, um den Song Play Betriebsmodus zu selektieren.
2. Drücken Sie einen der Taster A (S1:) VOLUME/VALUE, um die Load Song Seite zu selektieren.
3. Selektieren Sie mit dem Taster F1 das gewünschte Laufwerk (FD oder HD), welches das Verzeichnis enthält, dessen Songliste Sie speichern möchten.
4. Blättern Sie mit den Tastern F3 (Open) und F4 (Close) durch die Verzeichnisse des selektierten Laufwerkes.
5. Bewegen Sie das gewünschte Verzeichnis in die erste Displayzeile. Benutzen Sie hierzu die TEMPO/VALUE Regler oder die Taster E-F (Scroll Up) und G-H (Scroll Down) VOLUME/VALUE.
6. Wenn das Verzeichnis selektiert ist, drücken Sie SHIFT + F2.
7. Daraufhin erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie aufgefordert werden, eine Diskette ins Diskettenlaufwerk einzulegen. Legen Sie die Diskette ein und drücken Sie anschließend ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Anmerkung: *Da die Liste nur mit Hilfe eines PC ausgedruckt werden kann, wird sie automatisch auf einer Diskette gespeichert.*

Anmerkung: *Die Textdatei enthält nur eine Liste von Dateien des Typs "*.mid", "*.kar" und "*.jbx" (d.h. Dateien, die Sie mit Hilfe der numerischen Tastatur wählen können – siehe "Song durch Eingabe seiner fortlaufenden Numemr selektieren" auf Seite 10-1 der Bedienungsanleitung). Verzeichnisse und andere Arten von Dateien werden nicht in die Liste aufgenommen.*

Beim Speichern wird die Textdatei nach dem selektierten Verzeichnis benannt. Ein Verzeichnis des Namens "Dummy" wird beispielsweise eine Textdatei des Namens "Dummy.txt" anlegen. Wenn bereits eine Datei desselben Namens auf der Diskette existiert, wird sie überschrieben, ohne dass der Benutzer um Bestätigung gebeten wird. Eine Datei mit der Liste aller im Root der Diskette enthaltenen gültigen Dateien wird die Datei "Root.txt" anlegen.

Die Liste enthält die einem jeden Song vergebene fortlaufende Nummer, den Namen im MS-DOS Format (8.3) und die Gesamtanzahl der Dateien der Liste.

Zur richtigen Anzeige und Ausdruck der Liste mit Hilfe eines PC verwenden Sie Festgrößen- (nicht proportionale) Buchstaben in Ihrem Texteditor.

Warnung: *Obwohl die Liste mehr als 9999 Dateien enthalten kann, können Sie Songs außerhalb des Bereichs von 0001-9999 nicht mit der numerischen Tastatur selektieren.*

Liste von Songs speichern, die in einer Jukebox Datei enthalten sind

1. Drücken Sie SONG PLAY, um den Song Play Betriebsmodus zu selektieren.
2. Zur Selektion einer vorhandenen Jukebox-Datei drükken Sie einen der Taster A (S1:) VOLUME/VALUE, um die Load Song Seite zu selektieren

   Wenn Sie eine neue Jukebox Datei anlegen, drücken Sie stattdessen MENU, selektieren Sie die Jukebox Seite und gehen Sie dann zu Punkt 8 über.
3. Selektieren Sie mit dem Taster F1 das gewünschte Laufwerk (FD oder HD), welches die Jukebox Datei enthält, deren Songliste Sie speichern möchten.
4. Blättern Sie mit den Tastern F3 (Open) und F4 (Close) durch das Verzeichnis des selektierten Laufwerks.
5. Bewegen Sie die zu selektierenden Verzeichnisse und Dateien in die erste Displayzeile. Benutzen Sie hierzu die TEMPO/VALUE Regler oder die Taster E-F (Scroll Up) und G-H (Scroll Down) VOLUME/VALUE.
6. Wenn die gewünschte Jukebox Datei selektiert ist, drükken Sie F2 (Select), um sie zu wählen
7. Nach Selektion einer Jukebox Datei drücken Sie MENU und selektieren die Jukebox Seite.
8. Wenn Sie sich auf der Jukebox Seite befinden, drücken Sie SHIFT + F2 , um die Liste zu speichern.
9. Daraufhin erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie aufgefordert werden, eine Diskette ins Diskettenlaufwerk einzulegen. Legen Sie die Diskette ein und drücken sie anschließend ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

***Anmerkung:** Da die Liste nur mit Hilfe eines PC ausgedruckt werden kann, wird sie automatisch auf einer Diskette gespeichert.*

***Anmerkung:** Beim Speichern wird die Textdatei nach der selektierten Jukebox Datei benannt. Eine Jukebox Datei des Namens "Dummy.jbx" wird beispielsweise eine eine Textdatei des Namens "Dummy.txt" anlegen. Eine neue unbenannte Jukebox Datei wird eine Datei des Namens "New_name.txt" anlegen. Wenn bereits eine Datei desselben Namens auf der Diskette existiert, wird sie überschrieben ohne dass der Benutzer um Bestätigung gebeten wird.*

Die Liste enthält die einem Song vergebene fortlaufende Nummer, den Namen im MS-DOS Format (8.3) und die Ge-samtanzahl der Dateien der Liste.

Zur richtigen Anzeige und Ausdruck der Liste mit Hilfe eines PC verwenden Sie Festgrößen- (nicht proportionale) Buchstaben in Ihrem Texteditor.

11B. BACKING SEQUENCE BETRIEBSMODUS (ERGÄNZUNG)

Es wurden einige neue Funktionen hinzugefügt. Bitte legen Sie die folgenden Anleitungen in das Kapitel "Backing Sequence Betriebsmodus" Ihres Bedienungshandbuches ein.

PADS IM BACKING SEQUENCE MODUS AUFNEHMEN

Sie können Pads nun in derselben Spur aufnehmen, die bislang den Realtime Spuren vorbehalten war. Ändern Sie deshalb den entsprechenden Text auf Seite 11-4 der Bedienungsanleitung wie folgt ab.

G (RT/Pads)

RT/Pads: Diese Backing Sequence Spur umfasst die vier Realtime (Tastatur) Spuren und die vier Pads. Es handelt sich um die Song Spuren 1-8, wie in der nachfolgenden Tabelle aufgeführt ist:

RT/Pad Spur	Song Spur/Kanal
Upper 1	1
Upper 2	2
Upper 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
Pad 3	7
Pad 4	8

CHORD/ACC STEP MODUS

Wenn Sie sich im Backing Sequence Betriebsmodus befinden, können Sie den Chord/Acc Step Modus aufrufen, um den Style Part (Chord/Acc) eines Song zu kreieren oder zu editieren. Mit diesem Modus können Sie Akkorde einfügen, selbst wenn Sie kein Keyboardspieler sind. Sie können außerdem eventuell eingeschlichenen Fehler beim Spielen von Akkorden oder beim Einsetzen von Style Reglern im Realtime Aufnahmemodus beheben.

Es können allerdings nur die auf dem PA80 (Backing Sequence Modus) kreierten Songs editiert werden. Beim Speichern eines im Backing Sequence Modus kreierten Song werden alle Chord/Acc Daten gespeichert und können später wieder geladen werden, um mit Hilfe des Chord/Acc Step Modus editiert zu werden.

Zum Aufrufen des Chord/Acc Step Modus und Ausführen der Editierung gehen Sie wie folgt vor:

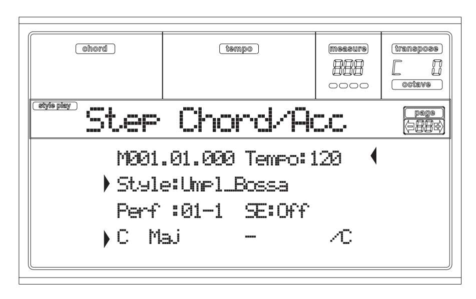
1. Drücken Sie B.SEQ, um den Backing Sequence Modus aufzurufen.
2. Drücken Sie RECORD. Sie werden daraufhin aufgefordert, den Realtime Recording Modus (den ehemaligen Record Modus) oder den Chord/Acc Step Modus zu selektieren.



• Durch Betätigen der A VOLUME/VALUE Taster selektieren Sie den Realtime Aufnahmemodus, der in der Bedienungsanleitung beschrieben ist.

• Durch Betätigen der B VOLUME/VALUE Taster se-lektieren Sie den Chord/Acc Step Modus.

3. Drücken Sie einen der B (Chord/Acc Step Modus) VOLUME/VALUE Taster, um den Step Modus aufzurufen.



4. Selektieren Sie den M(easure) Parameter und gehen Sie anschließend an eine andere Position innerhalb des Song mit Hilfe der TEMPO/VALUE Regler oder der A VOLUME/VALUE Taster. Sie können den Locator auch mit den Tastern < > und << >> verschieben. Siehe "Transport Regler" on page 11b-3.
5. Selektieren Sie den Parametertyp, den Sie an der Cursorposition einfügen, editieren oder löschen wollen. Wenn neben dem Parameter ein Pfeil (▶) erscheint, wurde das an der Cursurposition gezeigte Event eingefügt.
6. Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um das se-lektierte Event zu ändern. Zum Löschen desselben ist der DELETE Taster zu betätigen. Beim Editieren eines Parameters ohne nebenstehenden Pfeil (▶) wird ein neues Event eingefügt.
7. Zum Verlassen des Chord/Acc Step Modus drücken Sie den RECORD Taster.
8. Drücken Sie START/STOP, um das Ergebnis des Editiervorgangs anzuhören. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, speichern Sie die Backing Sequence auf einer Diskette.

Side arrow (▶)

Der kleine Pfeil neben einem Parameter bedeutet, dass der Wert an der Cursorposition gültig ist. Wenn Sie sich beispielsweise an der Position "M003.01.000" befinden und neben dem Akkord Parameter ein Pfeil aufleuchtet, bedeutet dies, dass sich an der Position "M003.01.000" der Akkord ändert.

M(easure)

Dies ist der Locator. Er zeigt die aktuelle Position des Step Editors an. Um zu einer anderen Position innerhalb des Song überzugehen, selektieren Sie diesen Parameter und benutzen Sie dann dieTEMPO/VALUE Regler, die A VOLUME/VALUE Taster oder die < > Taster (mit den << >> Tastern gehen Sie zum vorhergehenden oder zum nächsten Takt über). Beim Benutzen dieser Regler bewegt sich der Locator in 1/8-Schritten (192 Ticks) oder springt zum nächsten Event über.

Das Locatorformat ist:



Measure: Takt- oder Taktstrichnummer.

Beat: Unterteilung in der jeweiligen Taktart (z.B. Viertel im 3/4 Takt).

Tick: Kleinste Sequencerauflösung. Der interne Sequencer des PA80 verfügt über eine Auflösung von 384 Ticks pro Viertelnote.

INSERT — Drücken Sie nach Selektieren des Taktparameters den INSERT Taster, um einen Takt ab der aktuellen Cursorposition einzufügen. Alle im aktuellen Takt enthaltenen Chord/Acc Events werden in den nächsten Takt verschoben. Events, die sich an der Position Mxxx.xx.000 befinden (d.h. genau am Anfang des Taktes, z. B. Taktart oder Style Change), werden nicht verschoben.

DELETE — Drücken Sie nach Selektieren des Taktparameters den DELETE Taster, um den aktuellen Takt zu löschen. Alle im nächsten Takt enthaltenen Events werden in den aktuellen Takt verschoben.

SHIFT + DELETE

Drücken Sie nach Selektieren des Taktparameters den SHIFT + DELETE Taster, um alle Events in den Style Spuren ab der aktuellen Cursorposition bis zum Ende des Song zu löschen. **Um alle Events in den Style Spuren zu löschen**, gehen Sie zur Position M001.01.000 zurück und drücken Sie dann SHIFT + DELETE.

Anmerkung: *Alle am ersten Tick(M001.01.000) befindlichen Events wie Style, Tempo, Chord, Style Element Selektion können nicht gelöscht werden.*

Tempo

Das ist der Tempo Change Parameter. Um einen Tempo Change Event an der aktuellen Cursorposition einzufügen, selektieren Sie diesen Parameter und benutzen Sie dann die TEMPO/VALUE Regler zum Ändern des entsprechenden Wertes.

DELETE — Nachdem der Tempo Parameter selektiert wurde und der nebenstehende Pfeil (▸) – anzeigt, dass ein Tempo Change Event an der aktuellen Cursorposition selektiert wurde, drücken Sie DELETE, um den Tempowechsel an der aktuellen Position zu löschen.

Anmerkung: *Wenn der seitliche Pfeil nicht erscheint, wurde das Event an der aktuellen Position nicht selektiert und kann deshalb auch nicht gelöscht werden.*

SHIFT + DELETE

Drücken Sie nach Selektion des Tempo Parameters die Taster SHIFT + DELETE, um alle Tempo Change Events ab der aktuellen Position bis zum Ende des Song zu löschen. **Um alle Tempo Change Events im Song zu löschen**, gehen Sie zurück zur Position M001.01.000 und drücken Sie dann SHIFT + DELETE.

Anmerkung: *Alle am ersten Tick(M001.01.000) befindlichen Events wie Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element Se-lektion können nicht gelöscht werden.*

Style

Das ist der zuletzt selektierte Style. Um einen Style Wechsel an der aktuellen Position einzufügen, benutzen Sie die Standardmethode zu Selektion mit den Tastern STYLE Sektion.

Anmerkung: *Jeder nach Beginn eines Taktes (d.h. an jeder Position mit Ausnahme von Mxxx.01.000) eingefügte Style Change wird erst ab dem nächsten Takt wirksam. Wenn Sie beispielsweise ein Style Change Event an der Position M004.03.000 eingefügt haben, wird der selektierte Style tatsächlich an der Position M005.01.000 selektiert (genauso wie es auch im Style Play Modus funktioniert).*

Anmerkung: *Zusammen mit einem Style Change können Sie an derselben Position auch einen Tempowechsel einfügen. Beim Style Change wird nicht automatisch auch das Tempo des Style wirksam.*

DELETE — Nachdem der Style Parameter selektiert wurde und der nebenstehende Pfeil (▸) – anzeigt, dass ein Style Change Event an der aktuellen Cursorposition selektiert wurde, drücken Sie DELETE, um den Stylewechsel an der ak-tuellen Position zu löschen.

Anmerkung: *Wenn der seitliche Pfeil nicht erscheint, wurde das Event an der aktuellen Position nicht selektiert und kann deshalb auch nicht gelöscht werden.*

SHIFT + DELETE

Drücken Sie nach Selektieren des Style Parameters die Taster SHIFT + DELETE, um alle Style Change Events ab der aktuellen Position bis zum Ende des Song zu löschen. **Um alle Style Change Events im Song zu löschen**, gehen Sie zurück zur Position M001.01.000 und drücken Sie dann SHIFT + DELETE.

Anmerkung: *Alle am ersten Tick(M001.01.000) befindlichen Events wie Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element Se-lektion können nicht gelöscht werden.*

Perf

Das ist die zuletzt selektierte Performance. Selektieren Sie eine Performance, um den Style aufzurufen, der darin ge-

speichert ist. Zum Einfügen eines Performancewechsels an der aktuellen Position benutzen Sie die Standardmethode zu Selektion mit den Tastern der PROGRAM/PERFORMANCE Sektion.

***Anmerkung:** Die STYLE CHANGE LED schaltet sich beim Aufrufen des Chord/Acc Step Modus automatisch ein. Das bedeutet, dass beim Selektieren einer Performance automatisch der in der Peformance gespeicherte Style aufgerufen wird.*

Die SINGLE TOUCH und STS Taster sind automatisch deaktiviert; das bedeutet, dass Sie die Realtime (Keyboard) Spuren nicht ändern können, wenn Sie sich im Chord/Acc Step Modus befinden.

DELETE Nachdem der Perf Parameter selektiert wurde und der nebenstehende Pfeil (⏵) – anzeigt, dass ein Performance Change Event an der aktuellen Position selektiert wurde, drücken Sie DELETE, um den Performancewechsel an der aktuellen Position zu löschen.

***Anmerkung:** Wenn der seitliche Pfeil nicht erscheint, wurde das Event an der aktuellen Position nicht selektiert und kann deshalb auch nicht gelöscht werden.*

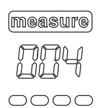
SHIFT + DELETE

Drücken Sie nach Selektieren des Perf Parameter SHIFT + DELETE, um alle Performance Change Events ab der aktuellen Position bis zum Ende des Song zu löschen. **Um alle Performance Change Events im Song zu löschen**, gehen Sie zurück zur Position M001.01.000 und drücken Sie dann SHIFT + DELETE.

***Anmerkung:** Alle am ersten Tick(M001.01.000) befindlichen Events wie Perf, Style, Tempo, Chord, Style Element Se-lektion können nicht gelöscht werden.*

SE (Style Element)

Dies ist das Style Element (d.h. Variation, Fill, Intro oder Ending). Die Länge des selektierten Style Elements wird stets auf dem Taktzähler im oberen Teil des Display angezeigt:



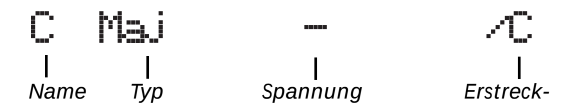
Auf diese Weise erfahren Sie, wo der nächste Style Element Change einzufügen ist. Wenn Sie beispielsweise ein 4 Takte langes Intro Event eingefügt haben, können Sie 4 Leertakte nach diesem Event und ab dem 4. Leertakt ein Variation Event am Ende des Intro einfügen.

"Off" bedeutet, dass die Begleitung an der selektierten Position nicht spielt. Nur die Realtime Spuren spielen.

***Tipp:** Fügen Sie ein Style Element Off Event genau dort ein, wo das Auto-Accompaniment am Ende des Song stoppen soll.*

Chord

Benutzen Sie die D VOLUME/VALUE Taster, um die Akkord-Linie zu selektieren. Mit Hilfe der F1-F4 Taster se-lektieren Sie dann den Teil des Akkords, den Sie editieren wollen.



Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler, um den selek-tierten Parameter zu ändern. Sie können auch einen Akkord spielen, der dann automatisch erkannt wird. Während der Akkorderkennung wird der Status des BASS INVERSION Tasters berücksichtigt.

"No chord" bedeutet, dass die Begleitung (abgesehen von den Drum und Percussion Spuren) an der aktuellen Position nicht spielt. Um die Option "No chord" zu selektieren, drükken Sie F1 zur Selektion des Akkordnamens; benutzen Sie dann die TEMPO/VALUE Sektion, um den letzten Wert (C…B, Off) zu selektieren.

***Anmerkung:** Wenn Sie einen Akkord durch einen anderen ersetzen, denken Sie bitte daran, dass die Lower Spur nicht automatisch geändert wird.*

Transport Regler

Wenn Sie sich im Step Modus befinden, können Sie verschiedene Taster des Bedienfeldes benutzen, um den Edi-tiervorgang auszuführen.

<< or >> (Rewind or Fast Forward)

Benutzen Sie diese Taster, um zum vorhergehenden oder zum nächsten Takt überzugehen. Diese Funktionen stehen auch dann zur Verfügung, wenn der M(easure) Parameter nicht selektiert wurde.

< or > (Previous or Next Step)

Benutzen Sie diese Taster, um zum vorhergehenden oder zum nächsten Step (1/8 oder 192 Ticks) überzugehen. Wenn ein Event vor dem vorhergehenden oder dem nächsten Step positioniert wurde, stoppt der Locator an diesem Event. Wenn Sie sich beispielsweise an der Position M001.01.000 befinden und kein anderes Event vor M001.01.192 exisitert, stellt sich der > Taster auf die Position M001.01.192. Wenn an der Position M001.01.010 ein Event vorhanden ist, stoppt der > Taster an der Position M001.01.010.

Diese Funktionen stehen auch dann zur Verfügung, wenn der M(easure) Parameter nicht selektiert wurde.

SHIFT + < or > (Previous or Next Event)

Drücken Sie SHIFT während Sie den Taster < oder > gedrückt halten, um zum vorhergehenden oder nächsten aufgenommen Event überzugehen.

EINEN GANZEN SONG LÖSCHEN

Mit der einfachen Tasterkombination SHIFT + DELETE können Sie nun einen ganzen Song im Song Modus und im Backing Sequence Betriebsmodus löschen.

1. Rufen Sie den Song Modus oder den Backing Sequence Modus auf. Sie müssen sich auf der Hauptseite des

Modus befinden. Wenn Sie sich im Record Modus befinden, gehen Sie in den Playback Modus zurück.

2. Drücken Sie SHIFT + DELETE.

3. Die Meldung “Delete Song?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

12B. SONG AUFNAHMEMODUS

Beginnend mit dem Betriebssystem 2.0 wurde eine neue Funktion und ein vollkommen neuer Song Aufnahmemodus hinzugefügt. Bitte legen Sie die folgenden Anleitungen in das Kapitel “Song Betriebsmodus” Ihres Bedienungshandbuches ein.

Der Song Aufnahmemodus entspricht dem leistungsfähigen, instrumenteigenen Sequencer, wo Sie einen Song ganz neu kreieren oder einen bereits vorhandenen Song editieren können. Sie können diesen Modus auch zur Editierung der Initialparameter einer Standard MIDI Datei verwenden, die entweder auf einem externen Sequencer oder mit Pa80-eigenen Songs und Backing Sequence Modi erstellt wurde.

Sie können den editierten Song als Standard MIDI Datei (“.MID” Datei) speichern und ihn entweder im Song Play, Backing Sequence oder Song Modus abspielen.

Ein praktisches Beispiel für die Editierung eines Songs finden Sie auf der Seite “5 - Song editieren” auf Seite 7-6 der Bedienungsanleitung.

SONGS UND DAS STANDARD MIDI DATEIFORMAT

Das ursprüngliche Songformat für das Pa80 ist die Standard MIDI Datei. Siehe “The Songs and the Standard MIDI File format” auf Seite 10-1 der Bedienungsanleitung.

Wenn Sie einen Song als SMF speichern, wird automatisch ein Leertakt am Anfang des Song eingefügt. Dieser Takt enthält die jeweiligen Songinitialisierungsparameter.

Wenn ein SMF geladen wird, wird dieser Leertakt automatisch entfernt.

HAUPTSEITE

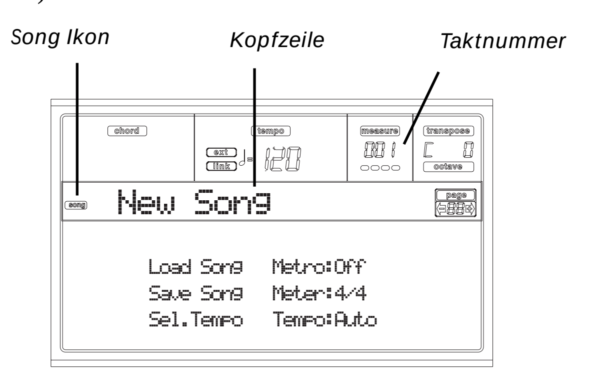
Dieses Kapitel wurde mit neuen Informationen ergänzt. Ersetzen Sie das entsprechende in Ihrer Bedienungsanleitung enthaltene Kapitel.

Drücken Sie SONG, um diese Seite von einem anderen Betriebsmodus aus zu erreichen.

Anmerkung: *Wenn Sie von Style Play zu Song übergehen, wird automatisch das Song Setup selektiert und einige Spur Parameter ändern sich möglicherweise.*

Drücken Sie EXIT/NO, um diese Seite vom Menü oder von einer der Song Play Editseiten aus aufzurufen.

Um die Spuren des Songs anzuzeigen, benutzen Sie den TRK SELECT Taster, um von der Hauptseite zu den Spuren überzugehen. Beim ersten Drücken werden die Spuren 1-8 (TRK SELECT LED ein) angezeigt; beim zweiten Drücken sehen Sie die Spuren 9-16 (TRK SELECT LED); bei nochmaligem Drücken kehren Sie zur Hauptseite zurück (TRK SELECT LED aus).



Song icon

Wenn dieses Ikon erscheint, zeigt es an, dass das Instrument sich im Song Modus befindet.

Page header

Diese Zeile zeigt den Namen des selektierten Song an.

Bar number

Dieser Zähler zeigt die Nummer des gerade abgespielten Taktes des jeweils gewählten Song an.

B (Load Song)

Benutzen Sie diese Taster zu Auswahl des Song (d.h. Standard MIDI Datei). Die Song Auswahlseite öffnet sich, auf welcher Sie den gewünschten Song auswählen können (siehe unten “Song Auswahlseite”).

C (Save Song)

Dieser Befehl dient zur Speicherung der editierten Song als Standard MIDI Datei. Nach Betätigen dieses Befehls erscheint die Save Song Seite (siehe “Save Song Seite” auf Seite 12b-2).

D (Select Tempo)

Selektieren Sie diesen Parameter, um die TEMPO/VALUE Sektion zur Selektion des Tempos benutzen zu können. Wenn Sie diesen Parameter selektieren, schaltet sich die VALUE LED aus.

Anmerkung: *Das Tempo wird stets durch Überschreiben aufgezeichnet. (die älteren Daten werden durch die neuen ersetzt).*

F (Metro)

Benutzen Sie diese Taster zur Ein/Ausschaltung des Metronoms während des Playback.

G (Meter)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Startpunkt (Meter oder Tempoangabe) des selektierten Song.

H (Tempo mode)

Dient zur Einstellung des Tempo Änderungsmodus.

Man(ual)	Wenn der Cursor auf den Parameter “D (Select Tempo)” eingestellt ist, können Sie das Tempo mit den Reglern der TEMPO/VALUE Sektion ändern. Der Song wird unter Verwendung des manuell eingestellten Tempos wiedergegeben.
Auto	Das im Song aufgenommene Tempo wird verwendet.

SPUREN 1-8 SEITE

Um die Spuren 1-8 anzuzeigen und zu editieren, drücken Sie TRK SELECT von der Hauptseite aus. Die TRK SELECT LED schaltet sich ein.

SPUREN 9-16 SEITE

Um die Spuren 9-16 anzuzeigen und zu editieren, drücken Sie einmal TRK SELECT, wenn Sie sich auf von der Seite der Spuren 1-8 befinden bzw. zweimal, wenn Sie sich auf der Hauptseite befinden. Die TRK SELECT LED beginnt zu blinken.

EINEN GANZEN SONG LÖSCHEN

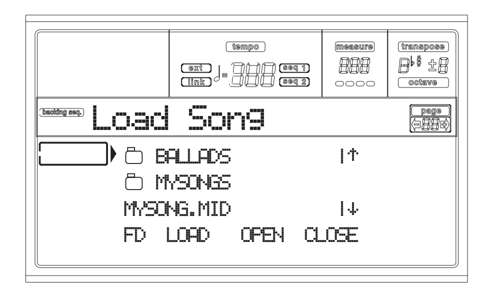
Wenn Sie sich auf der Hauptseite befinden, können Sie einen ganzen Song löschen, indem Sie einfach die Tasterkombination SHIFT + DELETE drücken.

1. Rufen Sie den Song Modus auf. Sie müssen sich auf der Hauptseite des Modus befinden. Wenn Sie sich im Record Modus befinden, gehen Sie in den Playback Modus zurück.
2. Drücken Sie SHIFT + DELETE.
3. Die Meldung “Delete Song?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

SONG AUSWAHLSEITE

Diese Seite erscheint, wenn Sie Taster PAGE+ oder B (Load Song) drücken, während Sie sich auf der Hauptseite befinden.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Betriebsmodus zurückzukehren, ohne einen Song zu selektieren.



A-C (File, folder)

Bewegen Sie die zu selektierende Datei oder den Ordner in die erste Displayzeile. Um eine Datei zu selektieren, drücken Sie den Taster F2 (Load). Zum Öffnen eines Ordners drücken Sie den Taster F3 (Open).

Ordner sind mit dem Symbol “🗀” gekennzeichnet.

E-F (Scroll Up)

Durchblättern Sie die Liste nach oben.

G-H (Scroll Down)

Durchblättern Sie die Liste nach unten.

TEMPO/VALUE section

Diese Regler dienen zum Durchblättern nach oben und nach unten.

F1 (Disk device)

Dient zur Selektion eines anderen Laufwerks. Die Laufwerke werden in folgender Reihenfolge selektiert: HD ¤ FD ¤ HD…

Laufwerk	Typ
HD	Festplatte
FD	Diskette

F2 (Load)

Dient zum Laden des Songs in der ersten Displayzeile.

F3 (Open)

Dient zum Öffnen des selektierten Ordners (Dateien, deren Name mit dem Symbol “🗀” beginnt).

F4 (Close)

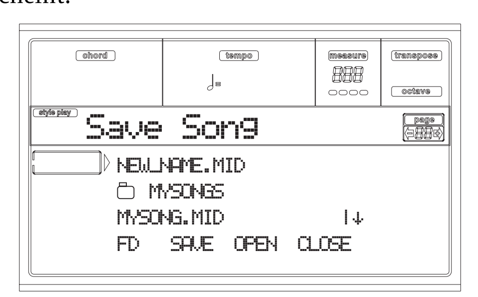
Dient zum Schließen des momentan geöffneten Ordners und zur Rückkehr zum nächsthöheren Ordner.

SAVE SONG SEITE

Der editierte Song ist im RAM enthalten und geht beim Ausschalten des Instruments verloren. Der Song geht ebenso verloren, wenn Sie ihn im Backing Sequence Record Modus überschreiben oder wenn Sie in den Song Play Modus überwechseln. Sie müssen jeden Song, den Sie aufbewahren wollen, also in einem Datenspeicher speichern. Der Song wird als Standard MIDI Datei (SMF) gespeichert.

Anmerkung: *Wenn Sie einen Song als SMF speichern, wird automatisch ein Leertakt am Anfang des Song eingefügt. Dieser Takt enthält die jeweiligen Songinitialisierungsparameter.*

1. Wenn Sie sich auf einer Editseite befinden, drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite zurückzukehren.
2. Betätigen Sie den Save Song Taster. Die Save Song Seite erscheint.



3. Bewegen Sie den Ordner, in dem Sie Ihren Song speichern wollen, in die erste Displayzeile. Benutzen Sie hierzu die E-F (Scroll Up) und G-H (Scroll Down) VOLUME/VALUE Taster oder die TEMPO/VALUE Regler. Drücken Sie F3 (Open), um den Ordner zu öffnen. Schließen Sie den momentan geöffneten Ordner durch Drücken von F4 (Close).
4. Wenn Sie sich im selektierten Ordner befinden, können Sie den Song über eine bereits existierende Mididatei (Datei mit der Kennung “.MID”) speichern oder eine neue Mididatei anlegen.
   • Zum **Überschreiben** einer bereits existierenden Mididatei bewegen Sie diese in die erste Displayzeile.
   • Zum **Anlegen** einer neuen Mididatei bewegen Sie die Option “NEW_NAME.MID” in die erste Displayzeile.
5. Wenn die Option “NEW_NAME.MID” selektiert ist, drücken Sie einen der VOLUME/VALUE A Taster. Dar-

aufhin werden Sie aufgefordert, dem neuen Ordner einen Namen zuzuweisen:

NEWNAME.MID

Bewegen Sie den Cursor mit den DOWN/- und UP/+ Tastern. Selektieren Sie einen Buchstaben mit dem RAD. Geben Sie den Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des INSERT Tasters ein. Löschen Sie den Buchstaben an der Cursorposition durch Betätigen des DELETE Tasters.

6. Wenn Sie den Namen der Mididatei fertig geschrieben haben, drücken Sie F2 (Save) zur Bestätigung. Die Meldung “Are you sure?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

SONG AUFNAHMESEITE

Wenn Sie sich Song Modus befinden, drücken Sie RECORD um den Song Record Modus aufzurufen. Die Song Aufnahmeseite erscheint.



Rec (Record mode)

Stellen Sie diesen Parameter ein, um das gewünschte Aufnahmeverfahren zu selektieren.

Overdub — Neu aufgenommene Events werden mit den bereits vorhandenen Events gemischt.

Overwrite — Neu aufgenommene Events ersetzen die bereits vorhandenen Events.

Auto Punch — Die Aufnahme beginnt automatisch an der Position “S” und endet an der Position “E” position (siehe nächste Zeile).
Anmerkung: Das Auto Punch funktioniert nicht in leeren Songs. Es muss mindestens eine Spur aufgenommen sein.

PedalPunch — Die Aufnahme beginnt, wenn ein Pedal betätigt wird, das für die Funktion “Punch In/Out” programmiert wurde und endet, wenn dieses Pedal erneut gedrückt wird.
Anmerkung: Das Pedal Punch funktioniert nicht in leeren Songs. Es muss mindestens eine Spur aufgenommen sein.

Trk (Track)

Aufzunehmende Spur.

1…16 — Eine der 16 Spuren ist selektiert. Zur Selektion einer Spur rufen Sie die Spur Seiten auf (siehe “Spuren 1-8 Seite” auf Seite 12b-2 und “Spuren 9-16 Seite” auf Seite 12b-2).

S/E (Start/End)

Diese Parameter erescheinen nur, wenn der “Auto Punch” Aufnahmemodus selektiert wurde. Sie dienen zur Einstellung die Start- und Endpunkte der Punch-Aufnahme.

Metro (Metronome)

Damit hören Sie das Metronom während der Aufnahme.

Off — Während der Aufnahme ist kein Metronom-Klicken zu hören Vor dem Starten der Aufnahme wird ein Einzähltakt gespielt.

On1 — Das Metronom ist eingeschaltet; vor dem Starten der Aufnahme wird ein Einzähltakt gespielt.

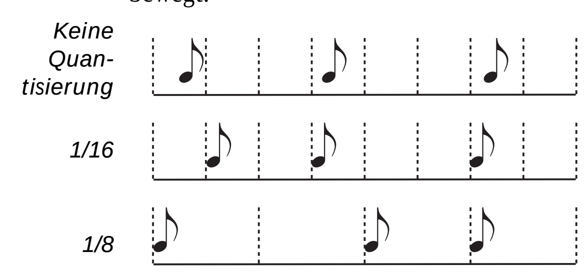
On2 — Das Metronom ist eingeschaltet; vor dem Starten der Aufnahme werden zwei Einzähltakte gespielt.

Resol (Resolution)

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung der Quanitisierung während der Aufnahme. Die Quanitisierung ist ein Verfahren zur Korrektur von Einsatzfehlern beim Spielen. Zu früh oder zu spät gespielte Noten werden an die jeweils nächste Achse eines Rhythmusgitters bewegt, das mit diesem Parameter eingestellt wird und erklingen damit exakt zum richtigen Zeitpunkt.

Hi — Keine Quantisierung.

1/32…1/8 — Gitterauflösung in musikalischen Werten. Wenn Sie beispielsweise 1/16 wählen, werden alle Noten zur jeweils nächsten 1/16 Teilung bewegt. Wenn Sie 1/8 wählen, werden alle Noten an die jeweils nächste 1/8 Teilung bewegt.



Meter

Dies ist das Metrum (oder Tempoangabe) des Song. Dieser Parameter kann nur dann editiert werden, wenn der Song leer ist, d.h. bevor Sie irgend etwas aufnehmen. Um einen Metrumwechsel mitten im Song einzufügen, verwenden Sie die Funktion “Insert Measure” (siehe Seite 12b-7).

Sel.Tempo (Select Tempo)

Selektieren Sie diesen Parameter, wenn Sie die TEMPO/VALUE Regler zur Einstellung des Tempo benutzen wollen.

Anmerkung: *Sie können das Tempo jederzeit ändern, wenn andere Parameter selektiert sind, indem Sie den SHIFT Taster gedrückt halten und das RAD drehen.*

Anmerkung: *Das Tempo wird stets durch Überschreiben aufgezeichnet (die älteren Daten werden durch die neuen ersetzt).*

Tempo (Tempo mode)

Mit diesem Parameter stellen Sie ein, wie Tempoevents gelesen werden sollen.

Record — Alle während der Aufnahme erfolgten Tempowechsel werden im Master Track aufge-zeichnet.

Auto — Der Sequencer gibt alle aufgenommenen Tempoevents wieder. Es werden keine neuen Tempoevents aufgezeichnet.

Manual — Die zuletzt manuell vorgenommene Tempo-

einstellung (mit Hilfe der TEMPO/VALUE Regler) wird als aktueller Tempowert berücksichtigt. Es werden keine Tempowechsel aufgezeichnet. Diese Funktion ist sehr nützlich, um einen Song langsamer als sein tatsächliches Tempo aufzunehmen.

EINEN SONG AUFNEHMEN

Nachstehend ist das übliche Verfahren zur Aufnahme eines neuen Song beschrieben.

1. Drücken Sie SONG, um den Song Modus aufzurufen.
2. Drücken Sie RECORD, um den Song Record Modus aufzurufen. Sie befinden sich nun auf der Hauptseite des Song Record Modus und können Ihre Aufnahme vorbereiten. (Weitere Informationen finden Sie auf der “Song Aufnahmeseite” auf Seite 12b-3)



3. Stellen Sie das Tempo ein. Es gibt zwei Möglichkeiten, um das Tempo zu ändern:
   • Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt, und ändern Sie das Tempo mit Hilfe der TEMPO/VALUE Regler.
   • Stellen Sie den Cursor auf den Parameter “Sel.Tempo” und benutzen Sie dann die TEMPO/VALUE Regler, um das Tempo zu ändern.
4. Drücken Sie TRK SELECT, um zu den Song Spuren 1-8 überzuwechseln.



Drücken Sie den Taster nochmals, um die Seite Song Spuren 9-16 anzusteuern.



5. Wenn Sie wünschen, können Sie das Tempo erneut von diesen Seiten aus einstellen; benutzen Sie hierzu einfach die TEMPO/VALUE Regler.
6. Weisen Sie jeder Spur das richtige Programm zu.
7. Selektieren Sie die Spur, die die aufnehmen wollen. Die Statusanzeige-LED der jeweiligen Spur beginnt automatisch zu blinken.
8. Während die LED blinkt,drücken Sie PLAY/STOP, um mit der Aufnahme zu beginnen Je nach der von Ihnen gewählten Metronom-Option, werden 1-2 Einzähltakte vor der eigentlichen Aufnahme gespielt. Spielen Sie nach Belieben.
   • Wenn Sie den Auto Punch Aufnahmemodus gewählt haben, beginnt die Aufnahme erst nach Erreichen des Startpunktes.
   • Wenn Sie den Pedal Punch Aufnahmemodus gewählt haben, müssen Sie das Pedal drücken, wenn Sie mit der Aufnahme beginnen wollen. Drücken Sie das Pedal nochmals, wenn Sie die Aufnahme beenden wollen.
   Anmerkung: *Die Punch Funktionen können nicht in leeren Songs verwendet werden. Es muss mindestens eine Spur aufgenommen sein.*
9. Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie PLAY/STOP, um den Sequencer zu stoppen. Selektieren Sie eine andere Spur und setzen Sie das Verfahren für den restlichen Song fort.
10. Wenn Sie den neuen Song ganz aufgenommen haben, drücken Sie RECORD, um den Record Modus zu verlassen. Der Song ist damit gespeichert.
    Warnung: *Speichern Sie den Song auf einer Diskette, um zu vermeiden, dass er beim Ausschalten des Instruments verloren geht.*
    Anmerkung: *Wenn Sie den Record Modus verlassen, wird die Oktaven Transponierung automatisch wieder auf “0” zurückgestellt.*
11. Editieren Sie den neuen Song. Selektieren Sie auf der MENU Seite die verschiedenen Editseiten.

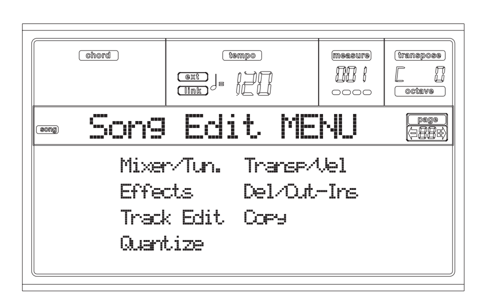
MENU

Das Menü wurde gegenüber den vorhergehenden Betriebssystemversionen geändert, um einige neue Editfunktionen (in der Edit Sektion) aufnehmen zu können.

Drücken Sie MENU, egal auf welcher Seite sie sich befinden, um das Song Edit Menü aufzurufen. In diesem Menü haben Sie Zugang zu verschiedenen Song Edit Sektionen.

Wenn Sie das Menü aufgerufen haben, selektieren Sie eine Edit Sektion mit Hilfe der VOLUME/VALUE (A-H) Taster. Selektieren Sie dann eine Edit Seite mit den PAGE + Tastern oder drücken Sie EXIT, wenn Sie das Menü verlassen wollen.

Wenn Sie sich auf einer Editseite befinden, drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Betriebsmodus zurückzukehren.



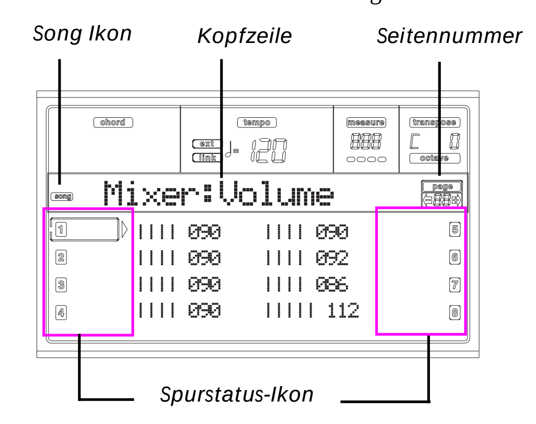
Jede Option dieses Menüs entspricht einer Edit Sektion. Jede Edit Sektion umfasst wiederum verschiedene Editseiten.

AUFBAU DER EDITSEITEN

Selektieren Sie eine Edit Sektion aus dem Menü und/oder benutzen Sie die PAGE Taster, um die gewünschte Seite anzusteuern.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Song Modus zurückzukehren.

All Editseiten sind in derselben Weise aufgebaut.

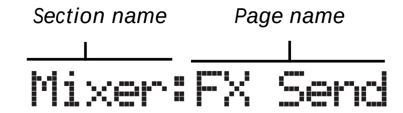


Song icon

Wenn dieses Ikon erscheint, zeigt es an, dass das Instrument sich im Song Modus befindet.

Page header

Diese Zeile zeigt den Namen der laufenden Editseite an. Normalerweise ist die Kopfzeile wie folgt unterteilt: das erste Wort nennt den Namen der Sektion (z.B. “Mixer:FX Send” ist eine “Mixer” Sektion Seite), während das zweite Wort sich auf den Seitennamen bezieht z.B. “FX Send”).



Page

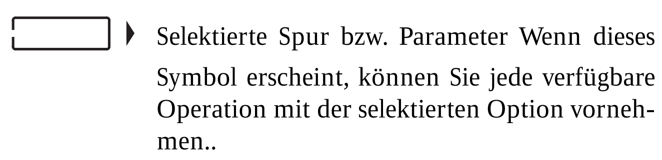
Dieser Bereich zeigt die laufende Seitennummer.

A-H

Mit jedem Paar der VOLUME/VALUE Tasters wird je nach Editseite eine andere Spur oder Befehlsparameter selektiert.

Track status icons

Die neben der Spur erscheinenden Ikonen zeigen den je-weiligen Spurstatus an.



Selektierte Spur bzw. Parameter Wenn dieses Symbol erscheint, können Sie jede verfügbare Operation mit der selektierten Option vornehmen..

1 16 — Wiedergegebene oder bereits aufgenommene Spur.

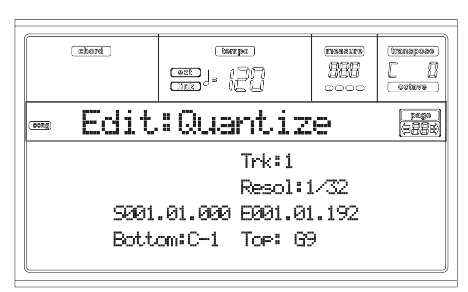
(no icon) — Die Spur ist stummgeschaltet oder enthält keine Daten.

SEITEN 1-16

Die Seiten 1-16 wurden nicht verändert. Weitere Informationen finden sie in Ihrer Bedienungsanleitung .

SEITE 17 - EDIT: QUANTIZE

Die Quantisierungsfunktion dient zur Korrektur jeder Art von Rhythmusfehlern nach der Aufnahme.



Nachdem Sie die entsprechenden Parameter eingestellt haben, drücken Sie ENTER, um diese auszuführen. Daraufhin erscheint die Meldung “Are you sure?” Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

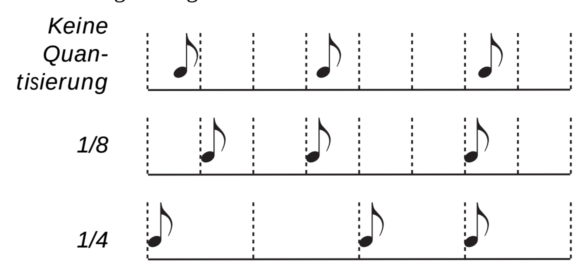
Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All	Alle Spuren sind selektiert.
1…16	Selektierte Spur.

Resol (Resolution)

Dieser Parameter dient zur Einstellung der Quantisierung nach der Aufnahme. Wenn Sie beispielsweise 1/8a wählen, werden alle Noten zur jeweils nächsten 1/8 Teilung bewegt. Wenn Sie 1/4 wählen, werden alle Noten an die jeweils nächste 1/4 Teilung bewegt.



1/32…1/4	Gitterauflösung in musikalischen Werten. Ein “a” anach dem Wert bedeutet kein Swing. Die Buchstaben “b…f” nach dem Wert beziehen sich auf die Swing-Quantisierung.

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu quantisierenden Bereichs.

Wenn Sie wollen, dass eine 4-Takt-Sequenz am Anfang des Song startet, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt.

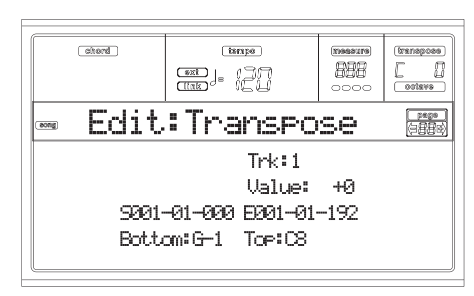
Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und die Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der quantisiert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum Spur anwählen.

Anmerkung: *Diese Parameter stehen nur zur Verfügung, wenn eine Drum Spur selektiert wurde.*

SEITE 18 - EDIT: TRANSPOSE

Hier können Sie den Song, eine Spur oder einen Teil der Spur transponieren.



Drücken Sie nach Einstellung der gewünschten Parameter ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung “Are you sure?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All — Alle Spuren sind selektiert. (ausgenommen Drum Spuren).

1…16 — Selektierte Spur.

Value

Transponierwert (in Halbönen).

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu transponierenden Bereichs.

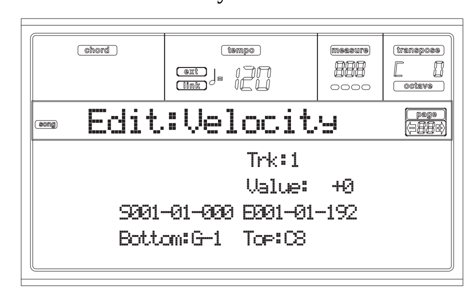
Wenn Sie wollen, dass eine 4-Takt-Sequenz am Anfang des Song startet, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt.

Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und die Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der transponiert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum Spur anwählen.

SEITE 19 - EDIT: VELOCITY

Hier können Sie den Velocity Wert für die Noten einstellen.



Drücken Sie nach Einstellung der entsprechenden Parameter ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung “Are you sure?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All — Alle Spuren sind selektiert.

1…16 — Selektierte Spur.

Value

Velocity Change Wert.

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu ändernden Bereichs.

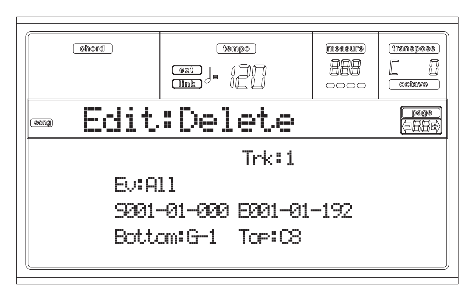
Wenn Sie wollen, dass eine 4-Takt-Sequenz am Anfang des Song startet, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt.

Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und die Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der geändert werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum Spur anwählen.

SEITE 20 - EDIT: DELETE

Auf dieser Seite können Sie MIDI Events aus einem Song löschen.



Drücken Sie nach Einstellung der entsprechenden Parameter ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung “Are you sure?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Trk (Track)

Benutzen Sie diesen Parameter, um eine Spur zu selektieren.

All — Alle Spuren sind selektiert.

1…16 — Selektierte Spur.

Master — Master Track. In dieser Spur werden Tempo, Temperierung und Effekte aufgenommen.

Ev (Event)

Art des zu löschenden MIDI Event.

All — Alle Events. Der Takt wird nicht aus dem Song gelöscht.

Note — Alle Noten des selektierten Bereichs.

Dup.Note — Alle duplizierten Noten. Wenn zwei Noten mit demselben Pitch auf demselben Tick zusammentreffen, wird die Note mit dem niedrigsten Velocity-Wert gelöscht.

A.Touch — After Touch Events.

P.Bend — Pitch Bend Events.

PrChange — Program Change Events, ausgenommen gebündelte Control Change #00 (Bank Select MSB) und #32 (Bank Select LSB).

C.Change — Alle Control Change Events, beispielsweise Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal…

CC00/32…CC127 — Einzelne Control Change Events. Doppelte Control Change Nummern (wie 00/32) sind MSB/LSB Bündel.

S / E (Start/End)

Benutzen Sie diese Parameter zur Einstellung der Start- (S) und Endpunkte (E) des zu löschenden Bereichs.

Wenn Sie wollen, dass eine 4-Takt-Sequenz am Anfang des Song startet, wird der Start auf die Position 1.01.000 und das Ende auf 5.01.000 eingestellt.

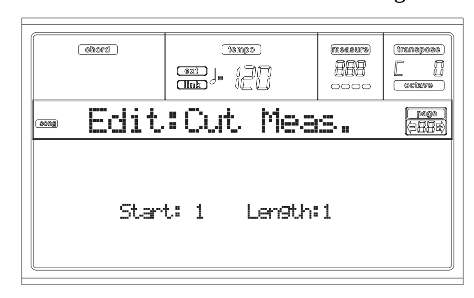
Bottom / Top

Benutzen Sie diese Parameter, um die Unter- und die Obergrenze des Tastaturbereichs festzulegen, der gelöscht werden soll. Wenn Sie dieselbe Note sowohl für die Unter- als auch für die Obergrenze selektieren, können Sie ein einzelnes Perkussionsinstrument in einer Drum Spur anwählen.

Anmerkung: *Diese Parameter stehen nur zur Verfügung, wenn die Optionen All oder Note selektiert wurden.*

SEITE 21 - EDIT: CUT MEASURES

Auf dieser Seite können Takte aus einem Song zu löschen.



Drücken Sie nach Selektion der Start- und Längen-Parameter ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung “Are you sure?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Nach dem Löschen werden die nachfolgenden Takte zurückgeschoben, um die Lücke zu füllen.

Start

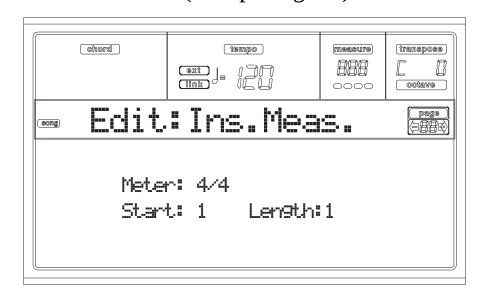
Erster Takt, ab dem der Löschvorgang beginnt.

Length

Anzahl der Takte, die gelöscht werden sollen.

SEITE 22 - EDIT: INSERT MEASURES

Auf dieser Seite können Sie Takte in einen Song einfügen. Sie können diese Funktion auch zum Einfügen von Takten mit einem anderen Metrum (Tempoangabe) benutzen.



Drücken Sie nach Selektion der Metrum-, Start- und Längenparameter ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung “Are you sure?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Anmerkung: *Sie können keine Takte nach dem Ende des Song anhängen. Um Takte anzuhängen, müssen Sie die Record oder Copy Funktion benutzen.*

Anmerkung: *Die Funktion kann nicht in leeren Songs benutzt werden.*

Meter

Metrum der einzufügenden Takte.

Start

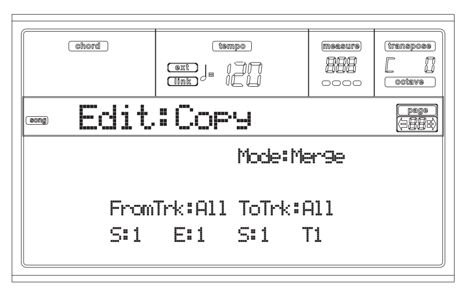
Erster einzufügender Takt.

Length

Anzahl der einzufügenden Takte.

SEITE 23 - EDIT: COPY

Auf dieser Seite können Sie Spuren oder Phrasen kopieren.



Drücken Sie nach Einstellung der entsprechenden Parameter ENTER, um diese auszuführen. Die Meldung “Are you sure?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

Anmerkung: *Wenn Sie zu viele Events in denselben “Tick” kopieren, erscheint die Meldung “Too many events!”und der Kopiervorgang wird abgebrochen.*

Mode

Benutzen Sie diesen Parameter, um den Copy Modus zu selektieren.

Merge	Die kopierten Daten löschen einen Teil der Daten im Zielmedium durch Überschreiben derselben.
Overwrite	Die kopierten Daten ersetzen alle Daten im Zielmedium. **Warnung:** Gelöschte Daten können nicht mehr zurückgeholt werden!

FromTrk (From Track)

ToTrk (To Track)

Benutzen Sie diese Parameter, um die Ursprungs- und Zielspur für den Kopiervorgang zu selektieren.

All	Alle Spuren. Die Zielspur kann nicht selektiert werden.
1…16	Selektierte Ursprungs- und Zielspuren.

S/E

Die linken Parameter “S/E” bezeichnen den zu kopierenden Start- und Endtakt. Wenn beispielsweise S=1 und E=4 eingestellt wurden, werden die ersten vier Takte kopiert.

S

Der rechte “S” Parameter ist der erste Zieltakt.

T

Anzahl der auszuführenden Kopiervorgänge.

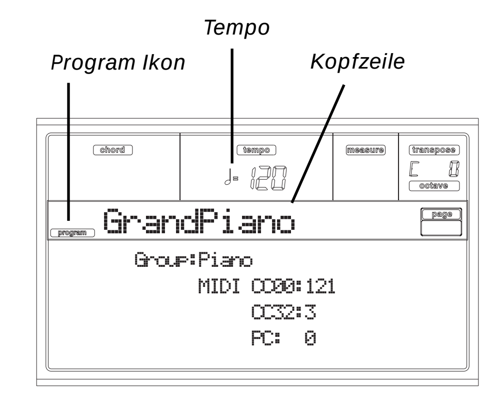
13. PROGRAM BETRIEBSMODUS

Im Program Betriebsmodus können Sie die individuellen Programme hören und editieren.
Zur Selektion eines Program sehen Sie bitte im Kapitel "Grundlegende Bedienschritte" nach.
In diesem Modus kann das selektierte Program immer über den gesamten Tastaturbereich hinweg spielen.
Zur automatischen Selektion des Programms, das der zuletzt selektierten Spur zugewiesen werden soll, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig den PROGRAM Taster.

Tipp: *Dies ist nützlich, um die Bank Select/Program Change Nummern anzeigen zu lassen, wenn ein Song auf einem externen Sequencer programmiert wird.*

HAUPTSEITE

Dies ist die Hauptseite des Program Betriebsmodus.



Program icon

Wenn dieses Ikon erscheint, zeigt es an, dass das Instrument sich im Program Modus befindet.

Page header

Diese Zeile zeigt den Namen des selektierten Programms an. Benutzen Sie die TEMPO/VALUE Regler oder die PROGRAM/PERFORMANCE Sektion, um ein Programm zu selektieren. (Weitere Informationen finden Sie unter "Ein Programm selectieren" auf Seite 6-3).

Tempo

Dies bezieht sich auf das Tempo des Sequencer 1. Das Tempo ist eine der AMSs (siehe "AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 13-20). Um dieses zu ändern benutzen Sie die Kombination SHIFT + RAD.

A (Group)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt die Program-Gruppe, der das selektierte Program angehört, an. Eine Gruppe entspricht dem PROGRAM/PERFORMANCE Taster.

B (CC00)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Wert der Control Change (CC) 00 Meldung (oder Bank Select MSB) für das selektierte Programm an.

C (CC32)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Wert der Control Change (CC) 32 Meldung (a.k.a. Bank Select LSB) für das selektierte Programm an.

D (PC)

Dieser nicht editierbare Parameter zeigt den Wert der Program Change (PC) Meldung für das selektierte Programm an. Die Werte sind in der Standard MIDI Numerierung 0-127 angegeben.

Anmerkung: *Manche Hersteller benutzen möglicherweise das Numerierungssystem 1-128; wenn Sie das PA80 an ein Instrument dieser Art anschließen, muss der PC Wert um 1 Einheit erhöht werden.*

Effekte

Im Program Modus verwendet das Programm seine eigenen Effekte statt der A-D Effekte. Es stehen zwei Effektprozessoren (FX1 und FX2) zur Verfügung.

Der MIDI Kanal

Im Program Modus empfängt und überträgt das PA80 auf demselben Kanal wie die Upper 1 Spur. Wenn der Global Kanal zugewiesen ist, können Noten auch auf diesem Kanal empfangen werden. Weitere Informationen finden Sie unter "Seite 7 - MIDI IN Channels" auf Seite 14-4 und "Seite 11 - MIDI OUT Channels" auf Seite 14-5.

DIE DIGITAL DRAWBARS SEITE

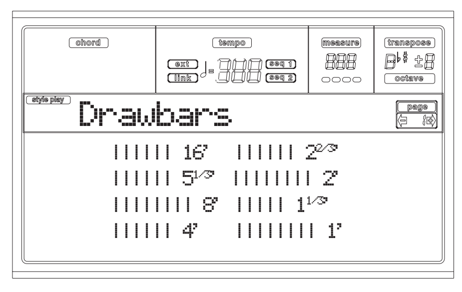
DIGITAL DRAWBARS sind anders als normale Programme.

Anmerkung: *Im Style Play und im Backing Sequence Modus steht für die Realtime Spuren und für die Style Spuren jeweils nur ein Digital Drawbar Programm zur Verfügung. Speichern Sie sie in einer Performance (siehe "Write Auswahlfenster" auf Seite 9-4).*

Anmerkung: *Im Song Play Modus gibt es ein Digital Drawbar Programm für die Realtime Spuren, eines für die Song Spuren 1-8 und ein weiteres für die Song Spuren 9-16.*

Anmerkung: *Im Song Modus gibt es ein Digital Drawbar Programm für die Song Spuren 1-8 und eines für die Song Spuren 9-16.*

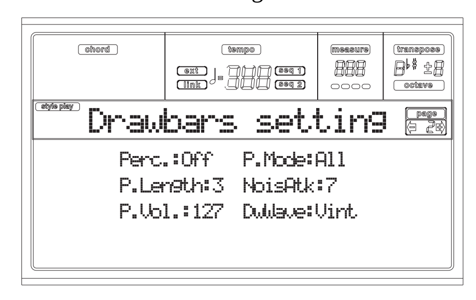
Wenn Sie die DIGITAL DRAWBAR Bank selektieren, erscheint die Digital Drawbar Seite und die aktuelle Einstellung wird der selektierten Spur zugewiesen.



Benutzen Sie die VOLUME/VALUE (A-H) Taster, um die Fußlautstärke zu ändern Jeder Fuß bezieht sich auf die Pfeifenlänge einer Kirchenorgel, in welcher der Klang durch Pfeifen unterschiedlicher Länge erzeugt wird. Längere Pfeifen erzeugen tiefere Töne: 16' Drawbar erzeugt also den Ton mit der niedrigsten Tonhöhe, während 1' Drawbar den Ton mit der höchsten Tonhöhe erzeugt.

Ein Digital Drawbars Program editieren

Wenn Sie die Drawbars Seite aufgerufen haben, drücken Sie PAGE+, um die Drawbar Setting Seite zu öffnen.



Perc (Percussion)

Dieser Parameter fügt an der Attackphase des Orgelklangs einen Perkussivklang hinzu.

Off	Keine Perkussion.
$2^2/_3$’	Der Perkussionsklang wird bei $2^2/_3$’ Fuß hinzugefügt.
4’	Der Perkussionsklang wird bei 4’ Fuß hinzugefügt.

P.Length (Percussion Length)

Decay Geschwindigkeit des Perkussivklangs.

0…99	Decay Zeit.

P.Vol. (Percussion Volume)

Pegel des Perkussivklangs.

0…99	Pegel.

P.Mode (Percussion Mode)

Mit diesem Parameter können Sie bestimmen, ob der Perkussivklang bei der ersten Note von mehreren gehaltenen Noten oder bei allen Noten ausgelöst werden soll.

All	Das Perkussiv-Attack wird bei allen Noten eines Akkords gespielt.
1st	Das Perkussiv-Attack wird nur bei der ersten Note von mehreren gehaltenen Noten gespielt. Lassen Sie alle Noten los, um die Perkussion erneut auszulösen.

NoiseAtk (Noise Attack)

Dieser Parameter erhöht die Geräuschkomponente des Perkussiv-Attacks.

0…7	Geräuschpegel.

DwWave (Drawbar Wave)

Wellenform der Drawbars.

Sine	Einfache Sinuswelle.
Vint	Ein Sample der original elektronischen Orgel.

SOUND PROGRAMS UND DRUM PROGRAMS

Das Pa80 verfügt über zwei verschiedene Arten von Programs:

- Sound Programs. Dies sind die normalen Instrumentalprogramme wie Klavier, Streicher, Bass.
- Drum Programs. Dies sind Drum- und Perkussionskits, wo jede Notentaste einem anderen Perkussionsinstrument entspricht. Sie finden die Drum Programs im DRUM KIT und in den USER DK Bänken.

Bevor Sie MENU drücken, um die Edit Umgebung aufzurufen, sollten Sie den entsprechenden Program-Typ selektieren, den Sie editieren oder anlegen wollen.

Noten, die auf spezielle Drum Program Funktionen gerichtet sind, sind mit dem DRUM Ikon markiert.

MENÜ

Von jeder beliebigen Seite aus können Sie MENU drücken, um das Program Edit Menü aufzurufen. Über dieses Menü haben Sie Zugang zu den verschiedenen Program Edit Sektionen.

Wenn Sie sich im Menü befinden, selektieren Sie eine Edit Sektion mit den VOLUME/VALUE (A-G) Tastern, selektieren dann eine Edit Seite mittels PAGE + oder drücken EXIT, um das Menü zu verlassen.

Wenn Sie sich auf einer Edit Seite befinden, drücken Sie EXIT, um wieder auf die Hauptseite des Program Betriebsmodus zurückzukehren.



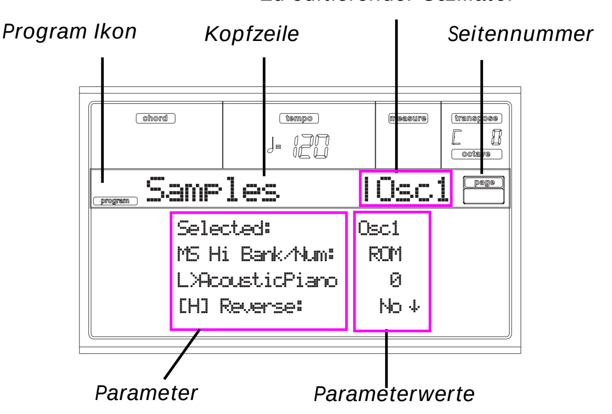
Jede Option dieses Menüs entspricht einer Edit Sektion; jede Edit Sektion umfasst wiederum mehrere Edit Seiten.

AUFBAU DER EDITSEITEN

Selektieren Sie eine Edit Sektion aus dem Menü und/oder benutzen Sie die PAGE Taster, um die gewünschte Seite anzusteuern.

Drücken Sie EXIT, um auf die Hauptseite des Program Modus zurückzukehren.

Alle Edit Seiten sind in derselben Weise aufgebaut.



Program icon

Wenn dieses Ikon eingeschaltet ist, zeigt es an, dass sich das Instrument im Program Modus befindet.

Page header

Die Kopfzeile zeigt den Namen der laufenden Edit Seite an.

Oscillator in edit

Wenn Sie sich auf einer Edit Seite befinden, wo Sie einen Oszillator selektieren müssen, zeigt dieses Feld den jeweils selektierten Oszillator an. Benutzen Sie die Taster F1-F4, um einen der vier verfügbaren Oszillatoren zu selektieren.

Page number

Dieses Feld zeigt die laufende Seitennummer an.

Parameters

Selektieren Sie einen Edit Parameter mit den Tastern A-D VOLUME/VALUE. Sie können die Parameter Liste mit den

Tastern E-F (Scroll Up) und G-H (Scroll Down) VOLUME/VALUE durchblättern.

Parameterwert

Benutzen Sie die Taster A-D VOLUME/VALUE oder die TEMPO/VALUE Regler, um den Parameterwert zu ändern.

DIE COMPARE FUNKTION

Wenn Sie sich in Edit befinden, können Sie das aktuelle Program mit seinen ursprünglichen Werten vergleichen. Sie können das Program allerdings nicht editieren, wenn Sie sich im Compare Modus befinden.

- Halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig ENTER, um die Compare Funktion aufzurufen. Die PROGRAM LED beginnt zu blinken. Spielen Sie auf der Tastatur, um das ursprüngliche Program zu hören.
- Drücken Sie nochmals SHITF + ENTER, um den Compare Modus wieder zu verlassen und auf zum editierten Program zurückzukehren.

OSZILLATOR SELEKTIEREN

Wenn Sie sich auf einer Edit Seite befinden, auf der Sie einen Oszillator für die Editierung selektieren müssen, benutzen Sie die Taster F1-F4, um einen der verfügbaren Oszillatoren auszuwählen.

PROGRAM/OSZILLATOR LÖSCHEN

Sie können mit dem nachfolgend beschriebenen Schnellverfahren jeden beliebigen Parameterwert zurücksetzen:

- Wenn Sie sich auf einer Basic Seite befinden, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig den DELETE Taster, um das gesamte Program wieder in den Default-Zustand zurückzusetzen.
- Wenn Sie sich auf einer Edit Seite befinden, auf der die Abkürzung “Osc” im rechts oben im Display erscheint, halten Sie den SHIFT Taster gedrückt und drücken Sie gleichzeitig den DELETE Taster, um den jeweils selektierten Oszillator wieder in den Default-Zustand zurückzusetzen.

Nach diesem Schnellverfahren erscheint auf dem Display die Meldung “Init osc?”. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.

DAS ‘WRITE’ FENSTER

Diese Seite erscheint, wenn Sie den WRITE Taster drücken. Hier können Sie das Program in einen User Program Speicherplatz speichern.



1. Selektieren Sie den Namen und den Speicherplatz und drücken Sie dann ENTER, um das Program zu speichern.
2. Die Meldung “Are you sure?” erscheint. Drücken Sie ENTER zur Bestätigung oder EXIT, um den Vorgang abzubrechen.
   Warnung: *Wenn Sie ein bereits existierendes User Program überschreiben, wird das Program gelöscht und durch das neue Program, das Sie gerade speichern, ersetzt (“überschrieben”). Speichern Sie Programs, die Sie nicht verlieren möchten, unbedingt auf Diskette.*

Name

Benutzen Sie diesen Parameter, um den Namen des Program zu ändern. Drücken Sie den rechten A VOLUME/VALUE Taster, um die Editierung aufzurufen. Ändern Sie den Namen, indem Sie die UP/DOWN Taster zur Bewegung des Cursors und das RAD zur Selektion des gewünschten Buchstabens benutzen. Drücken Sie INSERT, um den Buchstaben an der Cursorposition einzufügen oder DELETE, um ihn zu löschen

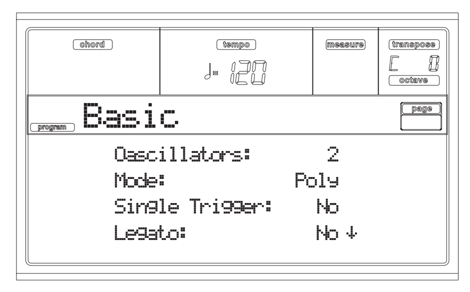
To (Location number)

Benutzen Sie die B VOLUME/VALUE Taster zur Selektion eines anderen User Program Speicherplatzes. Andernfalls selektieren Sie diesen Parameter und benutzen die VOLUME/VALUE Regler zur Selektion des Speicherplatzes.

Anmerkung: *Es ist nicht möglich, in einem Factory Program Speicherplatz zu speichern.*

SEITE 1 - BASIC

Hier können Sie die Grundeinstellungen für das Program vornehmen; hierzu zählen die Oszillator-Grundeinstellung, der Oszillatorzähler und der Polyphoniemodus.



Oscillators

Benutzen Sie diese Parameter, um den grundlegenden Program-Typ zu selektieren, d.h. ob einer oder mehrere Oszillatoren (maximal vier) verwendet werden sollen.

DRUM *Drum Programs benutzen nur einen Oszillator.*

1…4	Anzahl der Oszillatoren, die das Program verwenden soll. Der Polyphonieumfang hängt von der Anzahl der Oszillatoren ab, die das Program benutzt (maximal 62 bei nur einem Oszillator oder maximal 15 bei 4 Oszillatoren).

Mode

Dies ist der Polyphoniemodus des Programs.

Poly	Das Program spielt polyphon, so dass Sie Akkorde spielen können.
Mono	Das Program spielt monophon und erzeugt damit nur jeweils eine Note gleichzeitig.

Single Trigger

Dieser Parameter ist nur belegt, wenn der “Mode” Parameter auf Poly eingestellt ist.

Yes Wenn die gleiche Note mehrmals gespielt wird, verstummt die Note bevor die nächste gespielt wird, so dass die Noten sich nicht überlagern.

No Wenn die gleiche Note mehrmals gespielt wird, verstummt die Note nicht bevor die nächste gespielt wird.

Legato

Dieser Parameter ist nur belegt, wenn der “Mode” Parameter auf Mono eingestellt ist.

Yes Die Legato-Funktion ist eingeschaltet. Wenn Mehrfach-Note-ons erforderlich sind, triggert das erste Note-on den Klang erneut, während das zweite und alle nachfolgen Note-ons nicht mehr getriggert werden.

Wenn die Legato-Funktion eingeschaltet ist, triggern Mehrfach-Note-ons die Stimme nicht mehr. Wenn die Note bereits spielt und eine weitere Note eingeschaltet, erklingt die erste Stimme weiter. Der Oszillatorklang, die Hüllkurve und der LFO werden nicht zurückgesetzt, sondern nur die Tonhöhe des Oszillators wird aktualisiert. Diese Einstellung eignet sich zum Beispiel für Bläserklänge oder Analog-Synthis.

No Die Legato-Funktion ist ausgeschaltet. Noten werden stets neu getriggert, wenn Note-ons erforderlich sind.

Wenn das legato ausgeschaltet ist, triggern Mehrfach-Note-ons die Stimme bei jedem Note-on. Der Oszillatorklang h, die Hüllkurve und der LFO werden zurückgesetzt (und neu getriggert) entsprechend den Einstellungen des jeweiligen Program.

Anmerkung: *Wenn “Legato” eingeschaltet ist, kann es vorkommen, dass die Tonhöhe bestimmter Multisamples bzw. bestimmter Noten nicht erwartungsgemäß ausfällt.*

Priority

Dieser Parameter ist nur belegt, wenn der “Mode” Parameter auf Mono eingestellt ist. Hiermit geben Sie an, welcher Note erklingen soll, wenn Sie mehrere Tasten gleichzeitig drücken.

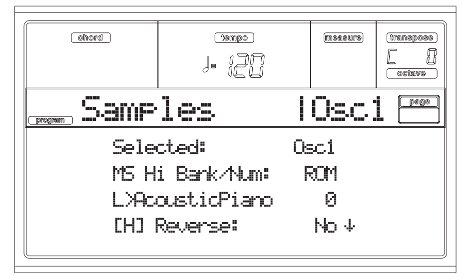
Low Die tiefste Note wird wiedergegeben.

High Die höchste Note wird wiedergegeben.

Last Die zuletzt gespielte Note erklingt.

SEITE 2 - SAMPLE (SOUND PROGRAMS)

Die Multisample(s) (Wellenform), auf denen das Program basiert, können hier für jeden Oszillator selektiert werden. Jeder Oszillator kann 1 oder 2 Multisamples einsetzen, die jeweils dem High oder Low Layer zugewiesen sind.



Das interne Flash-ROM enthält 340 verschiedene Multi-samples (Preset Multisamples). Wenn Sie ein CARD Multisample selektieren, können Sie ein von der CARD (sofern installiert) eingelesenes Multisample benutzen.

Selected

Benutzen Sie diesen Parameter, um den zu editierenden Oszillator zu wählen. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F1-F4 selektieren.

MS Hi/Lo Bank/Num

Benutzen Sie diese Parameter zur Selektion eines unterschiedlichen Multisample für jeden High und Low Layer. Mit Velocity (Anschlagwert) können Sie zwischen Multisamples hin- und herschalten. Reverse, Offset und Level können separat für die High und Low Multisamples einge-stellt werden.

In der ersten Zeile selektieren Sie die Bank (ROM oder CARD), während Sie in der zweiten Zeile das Multisample wählen. Die Program Nummer erscheint am Ende der zweiten Zeile

Das für den High Layer selektierte Multisample wird durch die Anschlagwerte getriggert, die über dem mit dem “Velocity Switch” Parameter festgelegten Wert liegen (siehe page 13-4). Wenn Sie die anschlaggesteuerte Umschaltung nicht benutzen wollen, stellen Sie den Schalter auf den Wert 001 ein und selektieren Sie nur das High Multisample.

ROM Selektiert ein Preset Multisample.

CARD Selektiert ein Card Multisample.

Anmerkung: Wenn Sie ein neues Program kreieren, das auf einem Card Multisample basiert, muss die Card eingesteckt sein, bevor das Program selektiert wird. Andernfalls ist kein Klang zu hören.

Anmerkung: *Jedes Multisample hat eine Obergrenze und erklingt nicht, wenn es oberhalb dieses Grenzwerts gespielt wird.*

[H/L] Reverse

Das Multisample wird umgekehrt gespielt. Bei Flash-ROM-Multisamples oder optionalen CARD-Multisamples, deren Wiedergabeschleife (Loop) aktiviert wurde, ist die Wiedergabe in umgekehrter Richtung trotzdem einmalig (One-Shot). Wenn ein Multisample bereits laut Voreinstellung umgekehrt abgespielt wird, erfolgt die Wiedergabe unverändert.

Yes Das Multisample wird von hinten nach vorne abgespielt.

No Das Multisample wird normal abgespielt.

[H/L] Use Offset

Mit diesen Parametern können Sie einstellen, ab welcher Stelle das Multisamples(s) abgespielt wird. Dieser Parameter ist nicht für alle Multisamples belegt.

Yes Die Wiedergabe beginnt ab der für jedes Multisample voreingestellten Versatzposition

No Die Wiedergabe beginnt ab dem Beginn der Wellenform des Multisamples.

[H/L] Level

Mit diesen Parametern stellen Sie den Pegel der Multisamples ein.

0…127 Multisample Pegel.

Anmerkung: *Je nach Multisample können hohe Einstellungen dieses Parameters beim Spielen von Akkorden zu Verzerrungen führen. Sollte dies auftreten, muss der Pegel vermindert werden.*

Velocity Switch

Dies ist der Anschlagwert, ab dem entweder das High oder Low-Layer des selektierten Oszillator angesteuert wird. Mit Anschlagwerten größer als dem hier gewählten Wert wird das High Multisample angesteuert.

V-Zone Top/Bottom (Velocity Zone)

Hier können Sie den Anschlagbereich für den selektierten Oszillator festlegen.

Anmerkung: *Der Wert "Bottom Velocity" darf nicht über "Top Velocity", bzw. "Top Velocity" darf nicht unter "Bottom Velocity" liegen.*

0…127 Zugewiesener Anschlagwert.

Octave

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung der Tonhöhe des selektierten Oszillators in Okatavenschritten. Die normale Oktave des Multisample ist "0".

-2…+1 Oktaventransponierung.

Transpose

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung der Tonhöhe des selektierten Oszillators in Halbtonschritten innerhalb eines Bereichs von ±1 Oktave.

-12…+12 Transponierung in Halbtönen.

Tune

Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung der Tonhöhe des Samples in Cent-Schritten (ein Halbton entspricht 100 Cents) über einen Bereich von ±1 Oktave.

-1200…+1200
Feineinstellung in Cents.

Delay (ms)

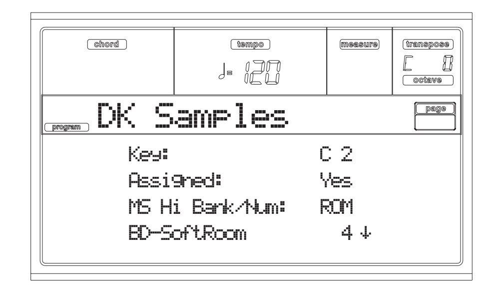
Hier können Sie den Wiedergabebeginn nach dem Note-An-Befehl verzögern. Wenn Sie KeyOff wählen, erklingt eine Note erst, wenn Sie die betreffende Taste wieder freigeben. Diese Einstellung eignet sich für die Klick-Geräusche eines Orgel- oder Cembaloklangs. Allerdings müssen Sie den "Sustain-Level"-Parameter auf 0 stellen (siehe page 13-13).

Key Off Die Note erklingt, wenn die Taste losgelassen wird.

0…5000 Verzögerungszeit in Tausendstelsekunden.

SEITE 2 - DK SAMPLES (DRUM PROGRAMS)

Diese Seite erscheint, wenn Sie ein Drum Program editieren. Hier können Sie für jeden Layer (High und Low) auf jeder Taste ein anderes Perkussiv-Sample selektieren.



Key

Editierte Taste. Zur Selektion der Taste drücken Sie eine Notentaste auf der Tastatur.

Assigned

Mit diesem Parameter schalten Sie das Sample ein oder aus.

Yes Das Sample ist der selektieten Taste zugewiesen.

No Das Sample ist nicht zugewiesen. Stattdessen wird das der nächsthöheren Taste zugewiesene Sample verwendet.

MS Hi/Lo Bank/Num

Mit diesem Parameter können Sie unterschiedliche Multisamples (Drum Kit) für jedes High und Low Layer selektieren. Weitere Informationen finden Sie unter "MS Hi/Lo Bank/Num" auf Seite 13-4.

[H/L] Level

Mit diesen Parametern wird der Pegel eines jeden Multisamples festgelegt. Weitere Informationen finden Sie unter T "[H/L] Level" auf Seite 13-4.

[H/L] Transpose

Diese Parameter dienen zur Transponierung des selektierten Multisample. Verwenden Sie sie zur Änderung der Tonhöhe der selektierten Taste.

0 Keine Transponierung

-64…+63 Transponierung in Halbtonschritten.

[H/L] Tune

Mit diesen Parametern können Sie das zugewiesene Sample höher oder tiefer stimmen.

0 Keine Feinverstimmung.

-99…+99 Feinverstimmung in Cents (1/100 Halbton).

[H/L] Reverse

Das Multisample wird umgekehrt abgespielt. Weitere Informationen finden Sie unter "[H/L] Reverse" auf Seite 13-4.

[H/L] Use Offset

Mit diesen Parametern können Sie einstellen, ab welcher Stelle das Multisamples(s) abgespielt wird. Weitere Informationen finden Sie unter "[H/L] Use Offset" auf Seite 13-4.

[H/L] Cutoff

Diese Parameter dienen zur Einstellung der Grenzfrequenz des Filters, der auf das selektierte Sample wirkt.

[H/L] Resonance

Mit diesen Parametern können Sie die Resonanz des Filters einstellen, der auf das selektierte Sample wirkt.

[H/L] Attack

Diese Parameter stellen ein Offset des EG Attack des selektierten Sample dar.

[H/L] Decay

Diese Parameter stellen ein Offset des EG Decay des selektierten Sample dar.

Velocity Switch

Dies ist der Anschlagwert, ab dem entweder das High oder Low-Layer des selektierten Sample/Taste angesteuert wird. Mit Anschlagwerten größer als dem hier gewählten Wert wird das High Multisample angesteuert.

Single Trigger

Benutzen Sie diesen Parameter, um das Sample als einfach getriggert einzustellen.

Yes Wenn die gleiche Note mehrmals gespielt wird, verstummt die Note bevor die nächste gespielt wird, so dass die Noten sich nicht überlagern.

No Wenn die gleiche Note mehrmals gespielt wird, verstummt die Note nicht bevor die nächste gespielt wird.

Receive Note On

Benutzen Sie diesen Parameter, um den Empfang von Note On (Key On) Befehlen zu aktivieren/deaktivieren.

Yes Der Note On Befehl wird normal empfangen.

No Der Note On Befehl wird nicht empfangen. Die entsprechende Taste ist stummgeschaltet.

Receive Note Off

Benutzen Sie diesen Parameter, um den Empfang von Note Off (Key Off) Befehlen zu aktivieren/deaktivieren.

Yes Die Note verstummt, sobald die Taste logeslassen wird.

No — Der Klang hält bis zum Ende des Sample an. Der Note-Off Befehl wird ignoriert.
Warnung: Wenn der Parameter “Single Trigger” auf No eingestellt ist und ein Loop für den Klang gestellt ist, werden die Noten endlos lange gehalten. Benutzen Sie in Notfällen den Panik-Befehl (siehe “Panik Funktion” auf Seite B-2).

Exclusive Group

Exclusive Groups sind Einstellungen von Tasten, die sich gegenseitig ausschließen und deren Klang dadurch gestoppt wird. So sind z.B. Open Hi-Hat und Closed Hi-Hat derselben Exclusive Group zugewiesen, weshalb das Spielen eines Open Hi-Hat zum Abbruch des Closed Hi-Hat führt.

None — Keine Exclusive Group ist zugewiesen. Die selektierte Taste wird durch keine andere Taste gestoppt.

1…127 — Exclusive Groups ist der selektierten Taste zugewiesen. Wenn Sie diese Note spielen, werden alle anderen Tasten, die derselben Exclusive Group zugewiesen sind, gestoppt. Diese Taste wird umgekehrt auch durch die anderen, derselben Exclusive Group angehörenden Tasten gestoppt.

Pan

Dieser Parameter legt die Stereoposition der selektierten Taste fest.

Send FX1

Mit diesem Parameter wird der FX1 Sendepegel für die selektierte Taste eingestellt.

Send FX2

Mit diesem Parameter wird der FX2 Sendepegel für die selektierte Taste eingestellt..

SEITE 3 - PITCH

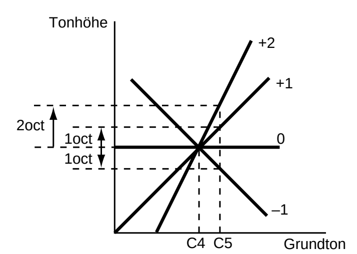
Hier können Sie die Tonhöheneinstellungen für jeden Oszillator vornehmen. Mit diesen Parametern bestimmen Sie wie sich die Tonhöhe von jedem Oszillator beim Spielen auf der Tastatur ändert und welche Spielhilfen in welcher Intensität zum Modulieren der Tonhöhe des Oszillators verwendet werden Schließlich können Sie auch den Umfang des vom Pitch EG sowie LFO1 und LFO2 erzeugten Tonhöhenwechsels festlegen, die Portamento-Funktion ein- oder ausschalten und einstellen, wie sie funktionieren soll.

Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F1-F4 selektieren.

Slope

In der Regel sollten Sie hier +1.0 wählen. Positive Werte (+) bedeuten, daß die Tonhöhe ansteigt, wenn Sie weiter rechts auf der Klaviatur spielen. Bei Anwahl eines negativen Wertes (–) sinkt die Tonhöhe, wenn Sie weiter rechts auf der Tastatur spielen.
Der Wert 0 bedeutet, dass die Tonhöhe aller Tasten gleich ist; in diesem Fall wird die Tonhöhe des C4 verwendet, gleich an welcher Stelle der Tastatur Sie spielen.
Das Schaubild zeigt, wie Pitch Slope und Tonhöhe miteinander verknüpft sind.



-1.0…+2.0 — Pitch slope Wert.

JS (+X)

Mit diesem Parameter stellen Sie ein, ob und in welcher Richtung sich die Tonhöhe ändert, wenn der Joystick nach rechts ausgelenkt wird. Der Wert 12 vertritt einen Oktaven-sprung bei völliger Rechtsauslenkung.
Wenn Sie beispielsweise +12 wählen und den Joystick ganz nach rechts bewegen, können Sie die Tonhöhe um bis zu eine Oktave gegenüber der Originaltonhöhe anheben.

-60…+12 — Maximale Tonhöhenänderung in Halbtönen.

JS (–X)

Mit diesem Parameter stellen Sie ein, ob und in welcher Richtung sich die Tonhöhe ändert, wenn der Joystick nach links ausgelenkt wird. Der Wert 12 vertritt einen Oktaven-sprung bei völliger Linkssauslenkung.
Wenn Sie hier **–60** wählen und den Joystick dann ganz nach links schieben, sinkt die Tonhöhe um fünf Oktaven. Das ließe sich z.B. zum Simulieren van Vibratohebeleffekten eines Gitarristen nutzen.

-60…+12 — Maximale Tonhöhenänderung in Halbtönen.

Tonhöhenmodulation

AMS (Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter können Sie die Quelle wählen, die die Tonhöhe des selektierten Oszillators moduliert. Siehe “AMS (Alternate Modulation Source) Liste” auf Seite 13-20.

Intensity

Mit diesem Parameter wird die Intensität und die Richtung des von der “AMS” erzeugten Effekts bestimmt. Wird hier 0 eingestellt, erfolgt keine Modulation. Der Wert 12.00 bedeutet, dass die Tonhöhe um maximal eine Oktave geändert werden kann.
Wenn Sie für den “AMS”-Parameter beispielsweise After Touch wählen und eine Taste nach dem eigentlichen Anschlag noch weiter hinunterdrücken, steigt die Tonhöhe, sofern Sie “Intensity” einen positiven Wert **(+)** zugeordnet haben; sie sinkt hingegen, wenn Sie einen negativen Wert **(–)** wählen. Der Einstellbereich beträgt eine Oktave.

-12.00…+12.00 — Parameterwert.

Pitch EG Modulation

EG Intensity

Mit diesem Parameter wird die Intensität und die Richtung der Modulation bestimmt, die das auf “Seite 6 - Pitch EG” eingestellte Pitch-EG auf die Tonhöhe ausübt. Der Wert 12.00 entspricht einer Änderung um ±1 Oktave.

-12.00…+12.00
Parameterwert.

EG AMS (EG Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter können Sie die Quelle wählen, die das Pitch EG des selektierten Oszillators moduliert. Siehe “AMS (Alternate Modulation Source) Liste” auf Seite 13-20).

Intensity (AMS Intensity)

Mit diesem Parameter wird die Intensität und die Richtung des von der “AMS” erzeugten Effekts bestimmt. Wenn Sie für “AMS” Velocity wählen und diesen Wert auf +12.00 einstellen, kann mit der Anschlagstärke der Bereich der vom Pitch EG erzeugten Tonhöhenänderung auf ±1 Oktave ausgedehnt werden. Je leichter Sie anschlagen, desto mehr entspricht die Hüllkurvenintensität dem eingestellten Pitch EG Pegel.

Änderung der Tonhöhe (Level)

Note-on Note-off | Note-on Note-off | Note-on Note-off

Leichter Anschlag (Intensity (Pitch EG) -Einstellung | Starker Anschlag mit positivem (+) Wert | Starker Anschlag mit negativem (–) Wert

Anmerkung: *“Intensity” (Pitch EG) und AMS werden bei der Bestimmung der Intensität und Richtung der Tonhöhenmodulation , die auf das Pitch EG einwirkt, addiert.*

Portamento

Portamento

Hier können Sie die Portamento-Funktion (stufenlose Übergänge zwischen den Noten) ein- bzw. ausschalten und außerdem bestimmen, wann das Portamento verfügbar ist.

Anmerkung: *Die Portamento kann auch aktiviert/deaktiviert werden, wenn ein CC#65 Befehl (Portamento SW) empfangen wird.*

On Die Portamento-Funktion ist aktiviert.
Off Die Portamento-Funktion ist deaktiviert.

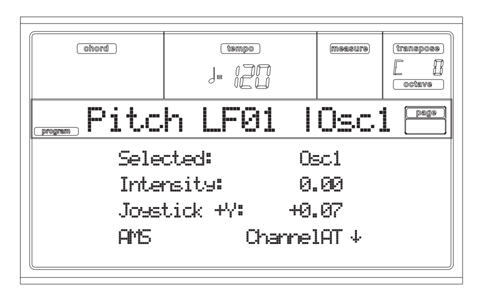
Portamento Time

Hier kann die Portamento-Geschwindigkeit eingestellt werden. Je größer der Wert, desto träger die Übergänge.

000…127 Portamento Geschwindigkeit in MIDI Werten.

SEITE 4 - PITCH LFO1

Auf dieser Seite können Sie die LFO1 Modulationsparameters für den selektierten Oszillator einstellen.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F1-F4 selektieren.

Intensity

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Intensität und Richtung der Tonhöhenmodulation von LFO1, die auf “Seite 17 - LFO1” eingestellt wurden. Der Wert 12.00 bedeutet, dass sich die Modulation über eine ±1 Oktave erstreckt. Bei einem negativen Wert (–) wird die LFO Wellenform umge-kehrt.

-12.00…+12.00
Intensität und Richtung.

JS+Y (JoyStick +Y)

Hier können Sie einstellen, ob und wie stark die Tonhöhenmodulation von LFO1 mit Joystick-Bewegungen entlang der +Y Achse (von sich weg) beeinflusst werden kann.

Je größer der hier eingestellte Wert, desto größer wird das Modulationsintervall, wenn Sie den Joystick in die +Y Richtung bewegen. Bei einer Einstellung von 12.00 wird ein Modulationsintervall von ±1 Oktave erzielt. Bei einem negativen Wert (–) wird die LFO Wellenform umgekehrt.

-12.00…+12.00
Joystickaktionsstärke.

Pitch LFO1 ‘Level’ Modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter können Sie die Quelle wählen, die die Intensität der vom OSC1 LFO1 erzeugten Tonhöhenmodulation steuert. Siehe “AMS (Alternate Modulation Source) Liste” auf Seite 13-20.

Intensity

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Intensität und die Richtung der Alternativmodulation “AMS”. Der Wert 12.00 vertritt eine Tonhöhenmodultation durch OSC1 LFO1, die sich über eine ±1 Oktave erstreckt. Bei einem negativen Wert (–) wird die LFO Wellenform umgekehrt.

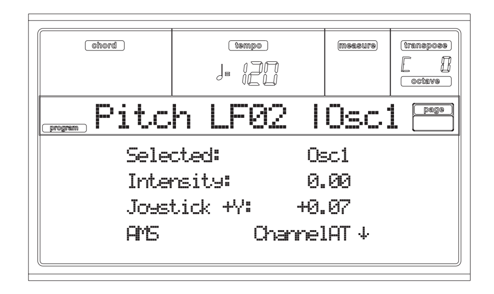
Wenn Sie für “AMS” beispielsweise After Touch eingestellt haben und Sie Druck auf Tasten ausüben, wird bei einem positiven Parameterwert (+) die vom LFO1 erzeugte Tonhöhenmodultation mit einer normalen Phasen vorgenommen, während ein negativer Wert (–) mit einer Phasenumkehrung der LFO-Wellenform einhergeht.

Die Einstellungen für “LFO1-Intensity” “JS+Y” und “AMS” werden bei der Bestimmung der Intensität und Richtung der Tonhöhenmodulation addiert, die auf das LFO1 einwirkt.

-12.00…+12.00
Parameterwert.

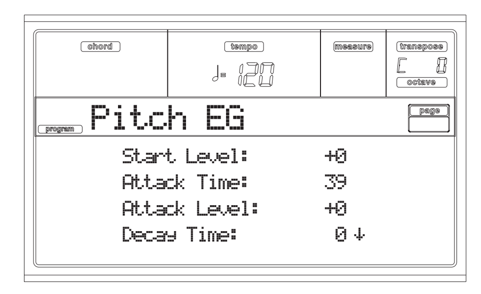
SEITE 5 - PITCH LFO2

Auf dieser Seite können Sie die LFO1 Modulationsparameter für den selektierten Oszillator einstellen. Weitere Informationen über die verschiedenen Parameter finden Sie auf “Seite 4 - Pitch LFO1”.



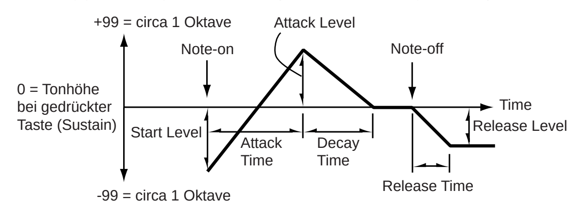
SEITE 6 - PITCH EG

Hier können Sie die Einstellungen für das Pitch EG vornehmen, welches zeitabhängige Änderungen der Tonhöhe der Oszillatoren erzeugt. Die Intensität der Tonhöhenänderungen, die von diesen EG-Einstellungen im Os-zillator ausgelöst werden, werden vom Parameter “Intensity (AMS1/2 Intensity)” (siehe page 13-8) bestimmt.



Pitch Envelope

Zeitabhängige Änderungen der Tonhöhe (bei Pitch EG Intensity = +12.00)



Start/Attack/Decay/Release Level

Diese Parameter bestimmen den Umfang der Tonhöhenänderung. Der aktuelle Umfang der Tonhöhenänderung hängt vom Parameter “Intensity (AMS1/2 Intensity)” (siehe unten) ab. Wenn beispielsweise der Parameter “Intensity” auf+12.00 eingestellt ist, würde eine “Level” Einstellung von +99 die Tonhöhe um eine Oktave anheben, während eine “Level” Einstellung von –99 die Tonhöhe um eine Oktave niedriger machen.

-99…+99 Parameterwert.

Start Level

Bezieht sich auf die Tonhöhenänderung zu Beginn jeder Note.

Attack Level

Bestimmt die Tonhöhe, die nach Verstreichen der Attack-Zeit erreicht wird.

Release Level

Bestimmt den Pegel, der nach Verstreichen der Release-Zeit erreicht wird.

Attack/Decay/Release Time

Mit diesem Parameter wird festgelegt, wie lange die Tonhöhenänderung anhält.

0…99 Parameterwert.

Attack Time

Hiermit bestimmen Sie, wie lange es nach dem Spielen einer Note dauert, bis der Attack-Level erreicht ist.

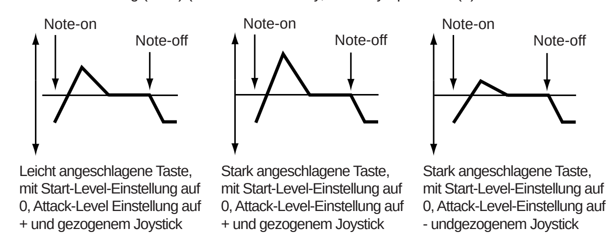
Decay Time

Hier wählen Sie die Übergangsgeschwindigkeit vom Attack-Level zur normalen Tonhöhe.

Release Time

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie lange es nach Tastenfreigabe dauert, bis der Release-Level angefahren wird.

Pitch EG ‘Level’ Modulation



AMS1/2 (L) (Alternate Modulation Source 1/2)

Mit diesen Parametern können Sie die Quelle wählen, die die Pitch EG “Level” Parameter steuern (“AMS (Alternate Modulation Source) Liste” auf Seite 13-20).

Intensity (AMS1/2 Intensity)

Mit diesen Parametern bestimmen Sie die Intensität und die Richtung des von “AMS1” erzeugten Effekts. Der Wert 0 bedeutet, dass die unter “Start/Attack/Decay/Release Level” festgelegten Level-Werte verwendet werden.

Wenn Sie für “AMS1” After Touch gewählt haben, ändern sich bei Drücken der Tasten zum Einschalten desselben die “Level” Parameter des Pitch EG. Da der Absolutwert bei “Intensity” erhöht wurde, ändern sich die Pitch EG Levels mehr, wenn der Anschlag vermindert wird. Die Richtung dieser Änderung lässt sich mit “Start Level Swing” und “Attack Level Swing” einstellen. Wenn der Tastendruck nachlässt, werden wieder die ursprünglichen Werte der Pitch EG Levels eingestellt.

Wenn “AMS1” auf Velocity eingestellt ist, ändern sich bei Zunahme des Absolutwertes der “Intensity” die Pitch EG Levels immer drastischer bei zunehmend härterem Anschlag. Die Richtung dieser Änderung lässt sich mit “Start Level Swing” und “Attack Level Swing” einstellen. Wenn Sie nur leicht anschlagen, haben die Tonhöhenänderungen etwa den Pitch EG Levels.

-99…+99 Parameterwert.

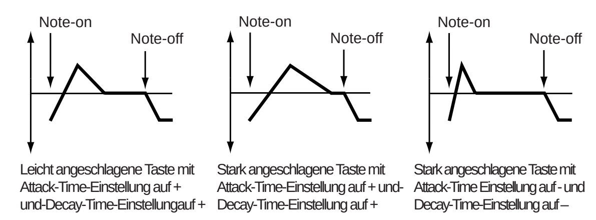
Start Level Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung der “Start Level” vom “AMS1/2” beeinflusst wird. Wenn Sie “Intensity” einen positiven Wert (+) zuordnen, bedeutet die Wahl von + , dass der Start über den Modulator angehoben werden kann. Die Einstellung von – bedeutet, dass er verringert werden kann. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden

Attack Level Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung der “Attack Level” Parameter vom “AMS1/2” beeinflusst wird. Wenn Sie “Intensity” einen positiven Wert (+) zuordnen, bedeutet die Wahl von + , dass der Start über den Modulator angehoben werden kann. Die Einstellung von – bedeutet, dass er verringert werden kann. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden.

Pitch EG ‘Time’ Modulation



AMS(T) (Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter können Sie die Quelle wählen, die die “Time”-Parameter des Pitch EG steuert. (Siehe “AMS (Alternate Modulation Source) Liste” auf Seite 13-20).

Intensity (AMS(T) Intensity)

Diese Parameter bestimmen die Intensität und Richtung des Effekts, den “AMS” auf die “Time” Parameter ausübt. Der Wert 0 bedeutet, dass die unter “Attack/Decay/Release Time” vorgenommenen Einstellungen verwendet werden.

Die über AMS beeinflusste Übergangsgeschwindigkeit bezieht sich immer auf den als nächstes anzufahrenden Punkt.

Wenn die Hüllkurve derzeit den Attack-Level erreicht hat, so beeinflusst der alternative Modulator die Decay-Time-Einstellung.

Mit den Werten 16, 33, 49, 66, 8 oder 99 können Sie die Time-Geschwindigkeit 2x, 4x, 8x, 16x, 32x oder 64x schneller bzw. langsamer machen.

Wenn Sie Velocity für die Alternativmodulation verwenden, lassen sich die Time-Werte der Hüllkurve bei hohen “Intensity” Werten viel drastischer über den Anschlag steuern. Die Richtung, in der sich die Time-Werte ändern, richtet sich nach “Attack Time Swing” und “Decay Time Swing”. Je leichter Sie bei dieser Einstellung anschlagen, desto mehr entsprechen die Time-Werte der programmierten Hüllkurve.

-99…+99 Parameterwert.

Attack Time Swing

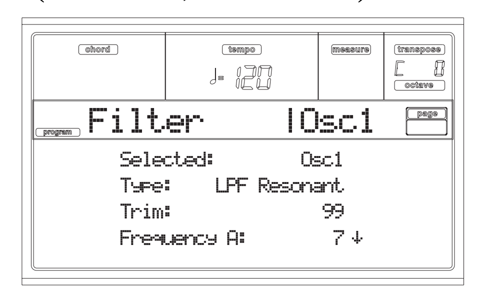
Hier können Sie wählen, ob die “AMS” auch den “Attack Time” Parameter beeinflusst. Wenn Sie “Intensity” einen positiven Wert zuweisen, bedeutet die Wahl von +, dass diese verlängert wird, während sie mit - verkürzt wird. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden.

Decay Time Swing

Hier können Sie wählen, ob die “AMS” auch den “Decay Time” Parameter beeinflussen. Wenn Sie “Intensity” einen positiven Wert zuweisen, bedeutet die Wahl von +, dass diese verlängert wird, während sie mit - verkürzt wird. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden.

SEITE 7 - FILTER

Hier können Sie die Filter der Oszillatoren programmieren. Sie können entweder einen resonanzfähigen Tiefpassfilter mit 24 dB/Oktave oder zwei in Serie geschaltete 12 dB/Oktave Filter wählen (der erste PPF, der zweite HPF).



Selected

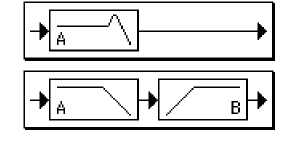
Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F1-F4 selektieren.

Filter Type

Mit diesem Parameter selektieren Sie den Filtertyp (resonanzfähiger Tiefpassfilter, Tiefpass & Hochpass) für den jeweils gewählten Oszillator. Wenn der Typ Tiefpass & Hochpass selektiert wurde, ist der Filter B aktiviert.

Low Pass Resonance: 24dB/Oktave resonanzfähiger Tiefpassfilter

Low Pass & High Pass: 12dB/Oktave Tiefpassfilter und seriengeschalteter 12dB/Oktave-Filter



Trim

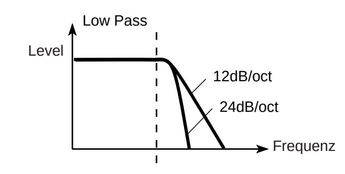
Mit diesem Parameter können Sie den Pegel des selektierten Oszillators einstellen, mit welchem der Audiosignal-Ausgang am Eingang vom Filter ankommt.

Anmerkung: *Wenn Sie hier einen zu hohen Wert einstellen und zudem einen hohen Resonanz-Wert wählen bzw. Akkorde spielen, kann es zu Verzerrungen kommen.*

00…99 Trim Pegel.

Frequency A (Grenzfrequenz A)

Stellen Sie hier die Grenzfrequenz von Filter A ein.



Dieser Filter filtert den Hochfrequenzbereich über der Grenzfrequenz heraus. Dies ist der meistgebrauchte Filtertyp; wird zur Herausfiltern eines Teils der Obertonkomponente verwendet und macht helle Klänge weniger Scharf (dunkler). Wenn als Filtertyp Low-Pass-Resonance eingestellt ist, erhält die Grenzfrequenz einen steileren Slope.

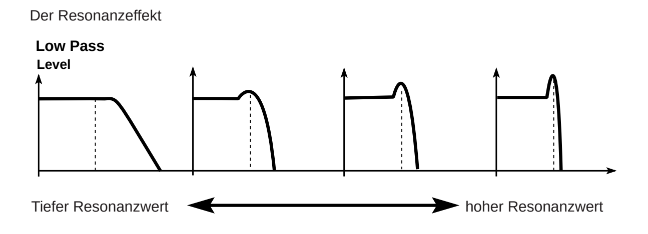
00…99 Grenzfrequenzwert.

Resonance A

Die Resonanz betont die Obertonkomponente, die im Bereich der mit “Frequency” bezeichneten Grenzwertfrequenz liegt, womit sich ein stärker Klang ergibt. Bei Anheben dieses Werts erhöht sich der Effekt.

00…99 Resonanzwert.

Resonance Modulation



AMS (Alternate Modulation Source)

Dient zur Selektion der Quelle, die den "Resonance" Pegel steuert. Siehe "AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 13-20.

Intensity (AMS Intensity)

Diese Parameter bestimmen die Intensität und Richtung des Effekts, den "AMS" auf den Resonanzpegel ausübt, der mit "Resonance A" bezeichnet wird.

Wenn Sie z.B. Velocity als Modulationsquelle gewählt haben, kann die Resonanz über den Anschlag gesteuert werden.

Ein positiver Wert (+) bedeutet, dass der "Resonance" Pegel bei zunehmend härterem Anschlag ansteigt, während er bei leichtem Anschlag ungefähr dem für "Resonance" eingestellten Wert entspricht.

Wenn Sie hier einen negativen Werte (–) wählen, sinkt der Resonanzpegel bei zunehmend härterem Anschlag. Je leichter Sie dann anschlagen, desto mehr nähert sich der Pegel dem für "Resonance" eingestellten Wert.

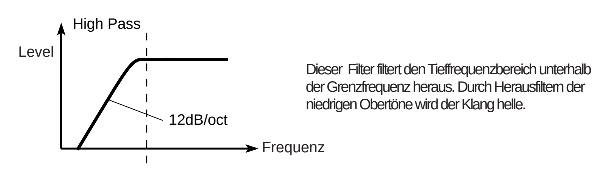
Der tatsächliche Resonanzpegel ergibt sich demnach aus der Addition von "Resonance" und "Intensity" (AMS Intensity)".

-99…+99   Parameterwert.

Filter B

Frequency B (Cutoff Frequency B)

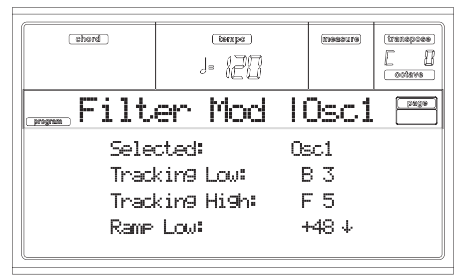
Mit diesem Parameter kann die Grenzfrequenz von Filter B eingestellt werden. Dieser Parameter wird nur angezeigt, wenn Sie als "Filter Type" Low Pass & High Pass gewählt haben.



00…99   Grenzfrequenzwert.

SEITE 8 - FILTER MODULATION

Mit diesen Einstellungen kann die Modulation der Grenzfrequenz ("Frequency") des Filters des jeweils selektierten Oszillators programmiert werden, um den Ton zu ändern.



Wenn als "Filter Type" Low Pass Resonance gewählt wurde, sind die Parameter für Filter B nicht editierbar (grau unterlegt).

Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F1-F4 selektieren

Filter Keyboard Tracking

Tracking Low/High

Diese Einstellungen bestimmen die Skalierung der Grenzfrequenz des Filters des jeweils selektierten Oszillators. Inwieweit die Grenzfrequenz von der Tonhöhe der gespielten Noten beeinflusst wird, kann mit den Parametern "Tracking Low", "Tracking High", "Ramp Low" und "Ramp High" festgelegt werden.

C–1…G9   Niedrigste/höchste Note des Bereichs.

Tracking Low

Die Obergrenze des linken Skalierungsbereichs: Bei allen darunter liegenden Noten ist die Skalierung aktiv.

Tracking High

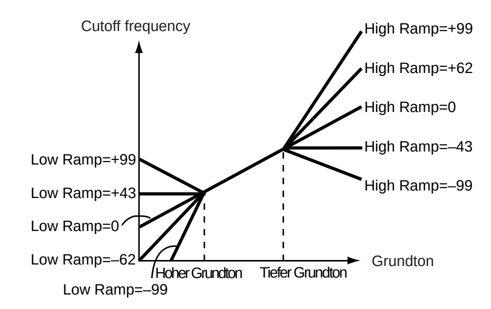
Die Untergrenze des rechten Skalierungsbereichs. Bei allen höheren Noten ist die Filterskalierung aktiv.

Ramp

Mit diesem Parameter können Sie die Richtung der Filterskalierung einstellen.

-99…+99   Skalierungswinkel.

Hier bestimmen Sie, inwieweit die Grenzfrequenz von der Tonhöhe der gespielten Noten und den "Ramp"Werten beeinflusst wird ("Intensity to A" und "Intensity to B" = +50):



Ramp Low

Ramp High

Wenn Sie für "Intensity to A" und "Intensity to B" den Wert +50, für "Ramp Low" den Wert –62 und "Ramp High" +62, einstellen, ist die Filterskalierung proportional zur Tonhöhe der gespielten Noten. Somit entspricht auch die Oszillation der eventuell verwendeten "Resonance A" Funktion exakt der Notentonhöhe.

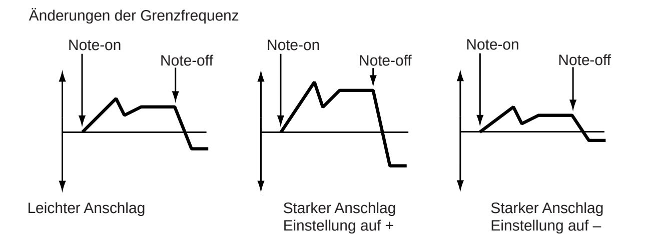
Wenn Sie für "Ramp Low" den Wert +43 und für "Ramp High" –43 einstellen, richtet sich die Grenzfrequenz des Filters nicht mehr nach der Tonhöhe der gespielten Noten. Wählen Sie diese Einstellung, wenn sich die Grenzfrequenz ab einem bestimmten Punkt nicht mehr ändern soll.

Tracking to A/B

Mit diesen Parametern Sie bestimmen die Notennummer, ab der die Skalierung der Grenzfrequenz beginnen soll und stellen die Parameter "Intensity to A" und "Intensity to B" ein, um die Intensität und die Richtung der an den Filtern A und B vorgenommenen Änderungen festzulegen.
Für den Notenbereich zwischen "Key Low" und "Key High" ändert sich die Grenzfrequenz entsprechend der Tonhöhe (Pitch) der gespielten Noten.

-99…+99 Parameterwert.

Filter EG Modulation



Velocity to A

Mit diesem Parameter können Sie die Intensität und die Richtung des Effekts einstellen, den die Anschlagstärke auf die von der Filterhüllkkurve erzeugten zeitabhängigen Änderungen ausübt (wie auf "Seite 11 - Filter EG" eingestellt), um die Grenzfrequenz des Filters A zu steuern.
Bei Einstellung eines positiven Wertes (+) steigt die Hüllkurvenintensität bei zunehmendem Anschlag. Negative (–) Werte bedeuten ebenfalls, dass sich die Filterhüllkurvenintensität bei zunehmendem Anschlag immer drastischer ändert, allerdings wird die Hüllkurve dann umgekehrt.

99…+99 Wert des Parameters Velocity to A.

Velocity to B

Mit diesem Parameter können Sie die Intensität und die Richtung des Effekts einstellen, den die Anschlagstärke auf die von der Filterhüllkkurve erzeugten zeitabhängigen Änderungen ausübt (siehe "Velocity to A"), um die Grenz-frequenz des Filters B zu steuern.

99…+99 Wert des Parameters Velocity to B.

EG Intensity to A

Hier können Sie einstellen, wie stark die Filterhüllkurve 1 die Grenzfrequenz des Filters A beeinflusst.
Bei Einstellung eines positiven (+) Wertes, wird der Klang heller, wenn die Level- und Time-Werte der Filterhüllkurve sich im "+" Bereich befinden, bzw. dunkler, wenn diese Werte im "–" Bereich liegen.
Bei negativen (–) Werten kehren Sie die Wirkung der Filterhüllkurve um: der Klang wird dunkler, wenn die Parameter, "Level" und "Time" im "+" Bereich liegen bzw. helle, wenn sie im "–" Bereich liegen.

-99…+99 Parameterwert.

EG Intensity to B

Hier können Sie einstellen, wie stark die Filterhüllkurve 1 die Grenzfrequenz des Filters beeinflusst.(siehe "EG Intensity to A").

-99…+99 Parameterwert.

EG AMS (Alternate Modulation Source)

Dient zur Selektion der Quelle, die die Intensität und Richtung des Effekts steuert, der von den durch die Filterhüllkurve erzeugten zeitabhängigen Änderungen auf die Grenzfrequenz der Filter A und B ausgeübt wird. Siehe "AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 13-20.

Intensity to A

Hier können Sie einstellen, wie stark "AMS" die Filterhüllkurvenintensität von Filter 1A beeinflusst. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "EG Intensity to A".

Intensity to B

Hier können Sie einstellen, wie stark "AMS" die Filterhüllkurvenintensität von Filter B beeinflusst. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "EG Intensity to A".
Anmerkung: *Die tatsächliche Intensität und Richtung der Filterhüllkurve richtet sich nach der Summe der Einstellungen für "Velocity to A/B", "Intensity to A/B" und "(AMS) Intensity to A/B".*

Filter A/B Modulation

AMS1(fA/B) (Alternate Modulation Source1 for filter A/B)

Mit diesem Parameter können Sie die Modulationsquelle für die Grenzfrequenz des Filters 1A wählen. Siehe "AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 13-20.
Anmerkung: Die Parameter für Filter B werden nur dann angezeigt, wenn als "Filter Type" auf Seite 13-9 Low Pass & High Pass eingestellt wurde.

Intensity

Dient zur Einstellung der Intensität und Richtung des Effekts, den "AMS1" ausübt.
Wenn für "AMS1" JS X gewählt und ein positiver Wert (+) eingestellt wurde, können Sie die Grenzfrequenz mit Rechtsauslenkungen anheben und mit Linksauslenkungen absenken. Bei einem negativen Wert (–) verhält sich der Joystick genau umgekehrt.
Der hier gewählte Wert wird zu dem "Frequency"-Wert für Filter A hinzuaddiert.

AMS2 (Alternate Modulation Source2)

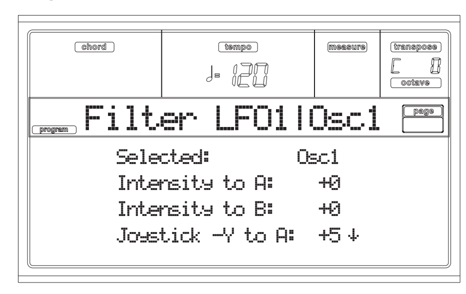
Mit diesem Parameter können Sie die Modulationsquelle für die Grenzfrequenz des Filters 1A wählen. (Siehe "AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 13-20).

Intensity

Dient zur Einstellung der Intensität und Richtung des Effekts, den die selektierte Quelle ausübt (siehe "Intensity" auf Seite 13-11).

SEITE 9 - FILTER LFO1

Hier können Sie den Filter LFO programmieren, um eine zyklische Modulation auf die Grenzfrequenz des Filters anzuwenden (für den jeweils selektierten Oszillator), um zyklische Tonänderungen zu erhalten.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F1-F4 selektieren.

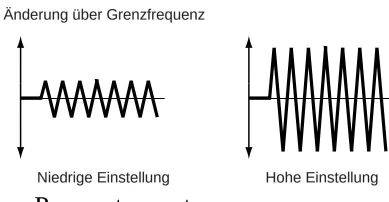
Intensity to A

Hiermit bestimmen Sie die Intensität und Richtung der Modulation, die von LFO1 (set on “Seite 17 - LFO1”) auf die Grenzfrequenz des Filters A vorgenommen wird. Negative (–) Einstellungen kehren die Phase um.

-99…+99 Parameterwert.

Intensity to B

Hiermit bestimmen Sie die Intensität und Richtung der Modulation, die von LFO1 auf die Grenzfrequenz des Filters B vorgenommen wird (siehe “Intensity to A”).



-99…+99 Parameterwert.

Joystick –Y to A

Mit Joystick-Bewegungen entlang der Y-Achse (zu sich hin) können Sie die Modulationsintensität von LFO1 für Filter A erhöhen. Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie stark und in welcher Richtung sich die Grenzfrequenz sich ändert. Je größer der eingestellte Wert ist, desto stärker können Sie die Modulationsintensität von LFO1 auf den Filter beeinflussen, wenn Sie den Joystick zu sich in bewegen.

-99…+99 Parameterwert.

Joystick –Y to B

Mit Joystick-Bewegungen entlang der Y-Achse (zu sich hin) können Sie die Modulationsintensität von LFO1 für Filter A erhöhen. Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie stark und in welcher Richtung die Grenzfrequenz sich ändert. (siehe “Joystick –Y to A”).

Filter LFO1 Modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

Hier kann ein alternativer Modulator für die Beeinflussung der Grenzfrequenz für beide Filter (A und B) gewählt werden. Siehe “AMS (Alternate Modulation Source) Liste”.

Intensity to A

Hier bestimmen Sie die Intensität und die Richtung des Effekts, den “AMS” auf Filter A ausübt.

Wenn Sie für “AMS” beispielsweise After Touch wählen, können Sie mit hohen Einstellungen dieses Parameters die LFO1-Filtermodulation ausgesprochen drastisch über den Aftertouch steuern.

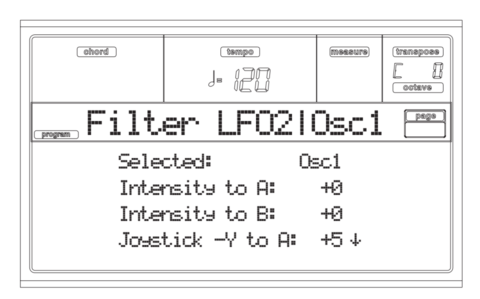
-99…+99 Parameterwert.

Intensity to B

Hier bestimmen Sie die Intensität und die Richtung des Effekts, den “AMS” auf Filter B ausübt (siehe “Intensity to A”).

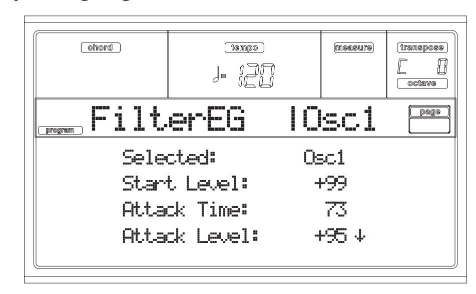
SEITE 10 - FILTER LFO2

Hier bestimmen Sie die Intensität der von LFO2 vorgenommenen zyklischen Modulation (Einstellung auf “Seite 18 - LFO2”) auf die Grenzfrequenz der Filter A und B. Weitere Informationen über diese Parameter finden Sie unter “Seite 9 - Filter LFO1” auf Seite 13-12.



SEITE 11 - FILTER EG

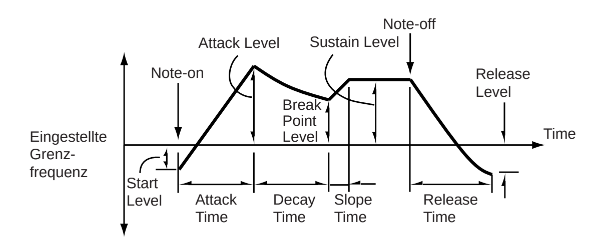
Auf dieser Seite können Sie die Einstellungen für die Filterhüllkurve programmieren, mit der sich die Grenzfrequenz von Filter A und Filter B des jeweils selektierten Oszillators beeinflussen lässt. Die Intensität dieser Einstellungen auf die Grenzfrequenz wird durch die Parameter T“Velocity” und “Intensity” festgelegt.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F1-F4 selektieren

Filter Envelope



Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

Dies sind die Hüllkurvensegment-Pegel. Das Ergebnis hängt davon ab, welcher Filter unter “Filter Type” selektiert wurde. Wenn beispielsweise der Low Pass Resonance-Filter eingestellt wurde, wird bei positiven (+) Werten der Klang heller, bei negativen (–) Werten hingegen dunkler.

-99…+99 Pegelwert.

Start Level
Hiermit bestimmen Sie die Grenzfrequenzbeeinflussung zu Beginn einer Note.

Attack Level
Dieser Parameter bezieht sich auf den Wert, der nach Verstreichen der Attack-Zeit verwendet wird.

Break Point Level
Dieser Parameter bezieht sich auf den Wert, der nach Verstreichen der Attack-Dauer verwendet wird.

Sustain Level
Bezieht sich auf den Wert, der nach Verstreichen der Slope-Dauer noch so lange verwendet wird, bis Sie die Taste wieder freigeben.

Release Level
Bezieht sich auf den Wert, der nach Tastenfreigabe angefahren wird.

Attack/Decay/Slope/Release Time
Diese Parameter beziehen sich auf die Zeit, für welche die Beeinflussung wirksam ist.

0…99 Zeitwert.

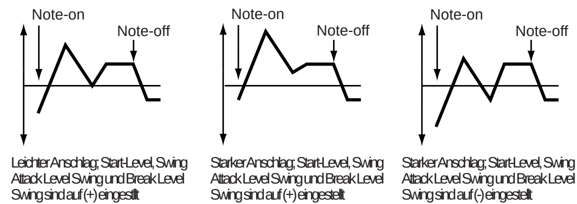
Attack Time
Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer der Pegel vom Beginn einer Note bis zum Erreichen des Attack-Pegels beeinflusst wird.

Decay Time
Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer der Pegel vom Attack-Pegel bis zum Breakpoint-Pegel beeinflusst wird.

Slope Time
Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer der Pegel nach der Decay-Zeit bis zum Erreichen des Sustain-Pegel beeinflusst wird.

Release Time
Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer der Pegel nach dem Beginn einer Note bis zum Erreichen des Release-Pegels beeinflusst wird.

Filter EG 'Level' Modulation



AMS(L) (Alternate Modulation Source)
Mit diesem Parameter kann der alternative Modulator gewählt werden, mit dem die "Level" Werte der Filterhüllkurve beeinflusst werden ("AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 13-20).

Intensity (AMS Intensity)
Hiermit können Sie Intensität und Richtung des von "AMS" ausgeübten Effekts einstellen. Wenn Sie hier 0 einstellen, wird der unter "Frequency A (Grenzfrequenz A)" einge-stellte Wert verwendet.

Wenn Sie für "AMS" beispielsweise Velocity und für "Start Level Swing", "Attack Level Swing" und "Break Level Swing" sowie "Intensity" einen positiven + Wert einstellen, wird der betreffende EG Level bei stärkerem Anschlag zusehends angehoben. Wenn Sie hingegen "Intensity" auf einen negativen (–) Wert einstellen, werden die EG-Levels bei stärkerem Anschlag immer mehr sinken.

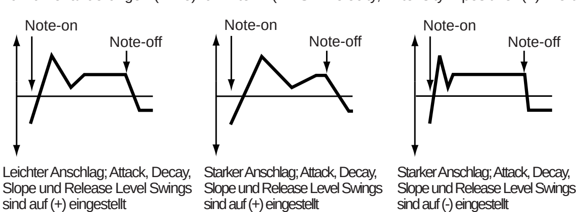
-99…+99 Intensitätswert.

Start Level Swing
Mit diesem Parameter wählen Sie, in welcher Richtung der "Start Level" vom "AMS" beeinflusst wird. Wenn Sie für "Intensity" einen positiven (+) Wert einstellen, kann bei Einstellung von + für diesen Parameter der EG-Pegel vom "AMS" angehoben werden. Bei Einstellung von – wird der EG-Pegel vom "AMS" abgesenkt. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden

Attack Level Swing
Mit diesem Parameter wählen Sie, in welcher Richtung der "Attack Level" vom "AMS" moduliert werden kann. Wenn Sie für "Intensity" einen positiven (+) Werte einstellen, kann bei Einstellung von + für diesen Parameter der EG-Pegel vom "AMS" angehoben werden. Bei Einstellung von – wird der EG-Pegel vom "AMS" abgesenkt. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden.

Break Level Swing
Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Richtung, in welcher der "Break Point Level" mit dem "AMS" moduliert werden kann. Wenn Sie für "Intensity" einen positiven (+) Werte einstellen, kann bei Einstellung von + für diesen Parameter der EG-Pegel vom "AMS" angehoben werden. Bei Einstellung von – wird der EG-Pegel vom "AMS" abgesenkt. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden.

Filter EG 'Time' Modulation



AMS1/2(T)
Hier können Sie den alternativen Modulator wählen, mit dem die "Time" Werte des Filter EG beeinflusst werden. Siehe "AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 13-20.

Intensity
Hier können Sie die Intensität und Richtung der Alternativmodulation "AMS1/2(T)" einstellen.

Wenn Sie für "AMS1/2(T)" beispielsweise FltKTr +/+ wählen, richten sich die EG "Time" Werte nach den Keyboard Tracking Einstellungen. Stellen Sie dann für diesen Parameter positive (+) Werte ein, werden bei Einstellung von positiven (+) Werten für "Ramp" die EG Zeiten verlängert, während sie bei negativen (–) Werten für "Ramp" verkürzt werden. Die Richtung der Änderung kann mit "Attack Time Swing", "Decay Time Swing", "Slope Time Swing" und "Release Time Swing" eingestellt werden.

Bei Einstellung des Wertes 0 werden die unter "Frequency A (Grenzfrequenz A)" eingestellten Werte verwendet.

Wenn Sie für "AMS1/2(T)" Velocity wählen, werden bei positiven (+) Werten dieses Parameters bei stärkerem Anschlag die EG-Zeiten verlängert, während diese bei negativen (–) Werten bei stärkerem Anschlag verkürzt werden.

-99…+99 Intensitätswert.

Attack Time Swing
Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der Attack-Time-Wert bei Verwendung von "AMS1/2(T)" ändert. Bei positiven (+) Werteinstellungen für "Intensity" und Einstellung dieses Parameters auf + der EG-Pegel

vom “AMS” verlängert. Bei Einstellung dieses Parameters auf – wird die Zeit vom AMS verkürzt. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden.

Decay Time Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der Decay-Zeitwert bei Verwendung von “AMS1/2(T)” ändert. Wenn Sie für “Intensity” einen positiven (+) Wert gewählt haben, wird die Zeit bei Einstellungen von + für diesen Parameter verlängert, bei Einstellung von – wird sie hingegen verkürzt. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden.

Slope Time Swing

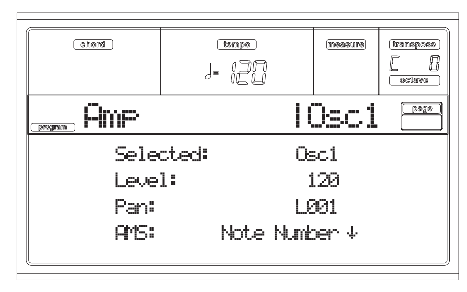
Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der Slope-Time-Wert bei Verwendung von “AMS1/2(T)”ändert. Wenn Sie für “Intensity” einen positiven (+) Wert gewählt haben, wird die Zeit bei Einstellungen von + für diesen Parameter verlängert, bei Einstellung von – wird sie hingegen verkürzt. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden.

Release Time Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der Release-Time-Wert bei Verwendung von “AMS1/2(T)”ändert. Wenn Sie für “Intensity” einen positiven (+) Wert gewählt haben, wird die Zeit bei Einstellungen von + für diesen Parameter verlängert, bei Einstellung von – wird sie hingegen verkürzt. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden.

SEITE 12 - AMP

Mit diesen Parametern werden die Lautstärke und die Stereoposition des selektierten Oszillators eingestellt.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F1-F4 selektieren.

Level

Lautstärke des selektierten Oszillators.

Anmerkung: *Die Lautstärke eine Program kann auch mit den Steuerbefehlen CC#7 (Lautstärke) und #11 (Expression) geändert werden. Der sich daraus ergebene Pegel wird durch Multiplizierung der Werte CC#7 und #11 ermittelt. Diese Befehle müssen auf dem Global MIDI Kanal “MIDI Channel” (Global P1: 1–1a) empfangen werden.*

0…127 Lautstärkewert.

Pan

Pan (Stereoposition) des selektierten Oszillators.

DRUM *Dieser Parameter ist nicht belegt, wenn Sie ein Drum Program editieren. Verwenden Sie den individuelle Pan-Befehl für die einzelnen Noten (siehe “Pan” auf Seite 13-6).*

Random	Bei jeder gespielten Note befindet sich das Signal an einer anderen Stelle im Stereobild.
L001	Positioniert die Note ganz nach links.
C064	Positioniert die Note in die Mitte.
R127	Positioniert die Note ganz nach rechts.

Anmerkung: *Dies kann mit dem Steuerbefehl CC#10 (panpot) eingestellt werden. Bei Einstellung von CC#10 auf einen Wert von 0 oder 1 wird die Note ganz nach links positioniert; bei 64 wird die Note an die mittels “Pan” Einstellung festgelegte Stelle und bei 127 wird die Note ganz nach rechts positioniert. Diese Einstellungen müssen auf dem Global MIDI Kanal “MIDI Channel” (Global P1: 1–1a) empfangen werden.*

Pan Modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

Hier können Sie den alternativen Modulator wählen, mit dem das “Pan” beeinflusst wird (siehe “AMS (Alternate Modulation Source) Liste” auf Seite 13-20). Diese Änderung bezieht sich auf die “Pan” Einstellung.

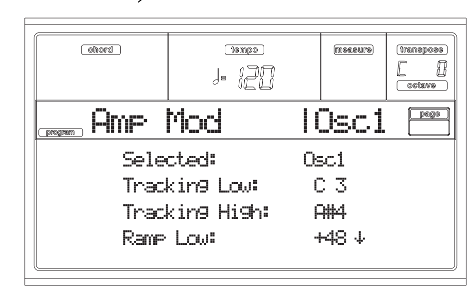
Intensity

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Intensität und Richtung des vom “AMS” erzeugten Effekts. Wenn “Pan” beispielsweise auf C064 eingestellt und für “AMS” die Einstellung Note Number gewählt wurde, sorgen positive (+) Parameterwerte dafür, dass die rechts neben dem C4 gespielten Noten immer weiter rechts erklingen, während Bassnoten sich links im Stereobild befinden. Negative (–) Werte für diese Parameter kehren dieses System um.

-99…+99 Parameterwert.

SEITE 13 - AMP MODULATION

Mit diesen Parametern können Sie die Lautstärke des Amp (für jeden Oszillator) abwandeln.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F1-F4 selektieren.

Amplifier Keyboard Tracking

Mit den Parametern in diesem Feld kann die Lautstärke von Oszillator 1 skaliert werden. Mit “Key” und “Ramp” bestimmen Sie, wie sich die Lautstärke nach der Tonhöhe der gespielten Noten richtet.

Tracking Low/High

Diese Einstellungen legen die Noten fest, unter- bzw. oberhalb derer die Skalierung der Lautstärke zur Geltung gelangt. Bitte beachten Sie, dass sich die Lautstärke zwischen “Tracking Low” und “Tracking High” nicht ändert.

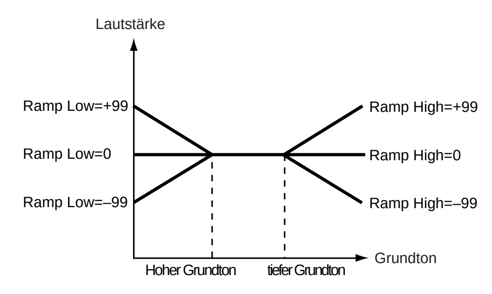
C–1…G9 Unterste/oberste Note des Bereichs.

Tracking Low

Die Skalierung wirkt im Bereich unterhalb der angegebenen Note.

Tracking High
Die Skalierung wirkt im Bereich oberhalb der angegebenen Note.

Ramp
Diese Parameter legen den Skalierungswinkel fest.
-99…+99 Winkelwert.
Hier finden Sie ein Beispiel für die Lautstärkeänderungen, die durch die Tonhöhe und “Ramp” Einstellungen erzeugt werden:



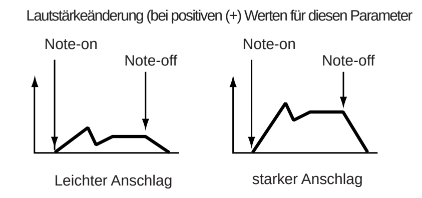
Ramp Low
Wenn Sie hier einen positiven (+) Wert wählen, nimmt die Lautstärke bei tieferen Noten als die bei “Tracking Low” angegebene Note immer mehr zu. Bei negativen (–) Werten nimmt die Lautstärke hingegen ab.

Ramp High
Wenn Sie hier einen positiven (+) Wert wählen, nimmt die Lautstärke bei höheren Noten als die bei “Key High” angegebene Note immer mehr zu Bei negativen (–) Werten nimmt die Lautstärke hingegen ab.

Amplifier Modulation

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, inwieweit die Lautstärke des selektierten Oszillators vom Anschlag beeinflusst wird.

Velocity Intensity **[–99…+99]**
Wenn Sie hier einen positiven (+) Wert einstellen nimmt die Lautstärke bei härterem Anschlag zu. Negative (–) Werte bedeuten, dass die Lautstärke bei härterem Anschlag abnimmt.



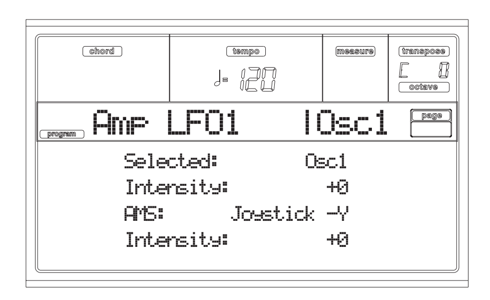
-99…+99 Intensity-Wert.

EG AMS (Alternate Modulation Source)
Mit diesem Parameter können Sie eine Modulationsquelle für die Beeinflussung der Amp-Lautstärke für den selektierten Oszillator wählen. (Siehe “AMS (Alternate Modulation Source) Liste” auf Seite 13-20). “Velocity” kann hier allerdings nicht gewählt werden.

Intensity
Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Intensität und die Richtung des von “AMS” erzeugten Effekts. Die tatsächliche Lautstärke ergibt sich aus der Multiplikation der Änderungswerte, die von der Hüllkurve und dem alternativen Modulator usw. erzeugt werden. Bei niedrigen Amp-Level-Werten ist auch die Alternativmodulation nur sehr begrenzt hörbar.
Wenn Sie z.B. für “AMS” After Touch wählen, so bedeutet ein positiver (+) Intensity-Wert dass die Lautstärke über den After Touch angehoben werden kann. Wenn allerdings die Level-Werte der Hüllkurve usw. bereits den Höchstwert verwenden, so bleibt die alternative Modulation unhörbar.
Ein negativer (–) Wert bedeutet, dass die Lautstärke bei ansteigenden Aftertouch-Werten immer weiter abnimmt.
-99…+99 Intensitätswert.

SEITE 14 - AMP LFO1

Mit diesen Parametern können Sie “LFO1” (siehe “Seite 17 - LFO1” auf Seite 13-17) und “LFO 2” (siehe “Seite 18 - LFO2” auf Seite 13-19) zur Steuerung der Lautstärke des selektierten Oszillators verwenden.



Selected
Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F1-F4 selektieren.

Intensity
Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Intensität und Richtung des Effekts, den “OSC1 LFO1” auf die Lautstärke des Oszillators 1 ausübt. Negative (–) Werte kehren die Phase der LFO Wellenform um.
-99…+99 Intensitätswert.

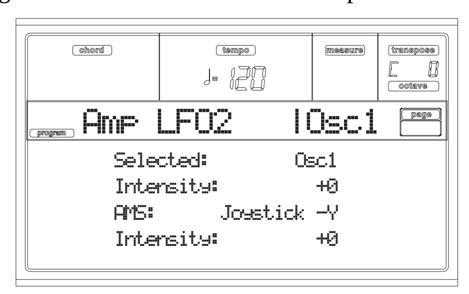
Amplifier LFO1 Modulation

AMS (Alternate Modulation Source)
Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Quelle zur Steuerung der Intensität, mit der “LFO1” die Lautstärke des Oszillators 1 moduliert. Siehe“AMS (Alternate Modulation Source) Liste” auf Seite 13-20.

Intensity
Je größer der eingestellte Absolutwert ist, desto stärker nimmt die Wirkung von “AMS” auf “LFO1” zu. Negative (-) Werte kehren die Phase der LFO Wellenform um.
-99…+99 Intensitätswert.

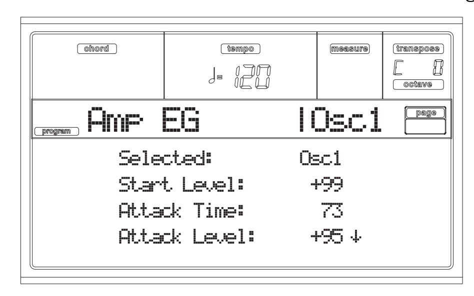
SEITE 15 - AMP LFO2

Mit diesen Parametern können Sie “LFO1” (siehe “Seite 17 - LFO1” auf Seite 13-17) und “LFO 2” (siehe “Seite 18 - LFO2” auf Seite 13-19) zur Steuerung der Lautstärke des selektierten Oszillators benutzen. Weitere Informationen zur Parameteredition finden Sie unter “Seite 14 - Amp LFO1”.



SEITE 16 - AMP EG

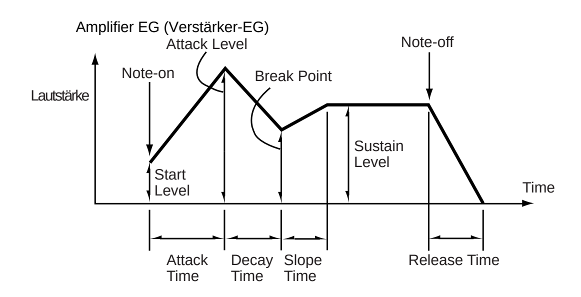
Mit diesen Parametern können Sie zeitabhängige Änderungen der Lautstärke des selektierten Oszillators erzeugen.



Selected

Benutzen Sie diesen Parameter zur Selektion des zu editierenden Oszillators. Sie können den Oszillator auch mit den Tastern F1-F4 selektieren.

Amp Envelope



Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

Diese Parameter beziehen sich auf den Pegel des Hüllkurvensegments.

0…99 Pegelwert.

Start Level

Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke-Beeinflussung zu Beginn einer Note. Wenn die anfängliche Lautstärke der Noten sehr hoch sein soll, müssen Sie hier einen großen Wert einstellen.

Attack Level

Bezieht sich auf den Wert, der nach Verstreichen der Attack-Zeit verwendet wird.

Break Level

Bezieht sich auf den Wert, der nach Verstreichen der Decay-Zeit verwendet wird.

Sustain Level

Bezieht sich auf den Wert, der nach Verstreichen der Slope-Zeit noch verwendet wird, bis Sie die Taste wieder freigeben.

Attack/Decay/Slope/Release Time

Diese Parameter beziehen sich auf die Zeit, für welche die Beeinflussung wirksam ist.

.

0…99 Zeitwert.

Attack Time

Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer die Lautstärke vom Beginn einer Note bis zum Erreichen des Attack-Pegels beeinflusst wird. Wenn Sie für den Start 0 eingestellt haben, bestimmen Sie hiermit, wie schnell der Klang anschwillt.

Decay Time

Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer die Lautstärke vom Attack-Pegel bis zum Breakpoint-Pegel beeinflusst wird.

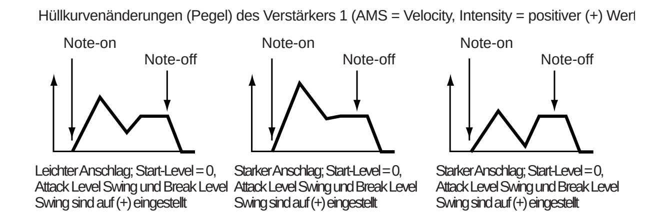
Slope Time

Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer die Lautstärke nach der Decay-Zeit bis zum Erreichen des Sustain-Pegels beeinflusst wird.

Release Time

Bezieht sich auf die Zeit, innerhalb derer die Lautstärke nach der Tastenfreigabe wieder auf 0 sinkt.

Amp EG 'Level' Modulation



AMS(L) (Alternate Modulation Source)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie den alternativen Modulator, mit dem die "Level" Parameter der Amp-Hüllkurve beeinflusst werden können. Siehe "AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 13-20.

Intensity

Dieser Parameter bestimmt die Intensität und Richtung der Alternativmodulation "AMS". Wenn Sie für "AMS" beispielsweise Velocity einstellen, die Parameter "Start Level Swing", "Attack Level Swing" und "Break Point Level Swing" auf + Werte und "Intensity" ebenfalls auf einen positiven (+) Wert einstellen, wird der betreffende Level-Wert bei stärkerem Anschlag zusehends angehoben. Wenn Sie für "Intensity" einen negativen (–) Wert gewählt haben, sinken die Level-Werte proportional zur Anschlagstärke. Wird hier 0 eingestellt, so wird der auf "Seite 16 - Amp EG" selektierte Level-Wert verwendet.

-99…+99 Intensitätswert.

Start Level Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Richtung, in welcher der "Start Level"-Wert mit der "AMS" -Quelle moduliert werden kann. Wenn Sie für "Intensity" einen positiven (+) Wert wählen, kann der Start-Wert bei Anwahl von + erhöht werden. Wählen Sie hier hingegen – Werte, so wird der Start-Wert von AMS verringert. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden.

Attack Level Swing

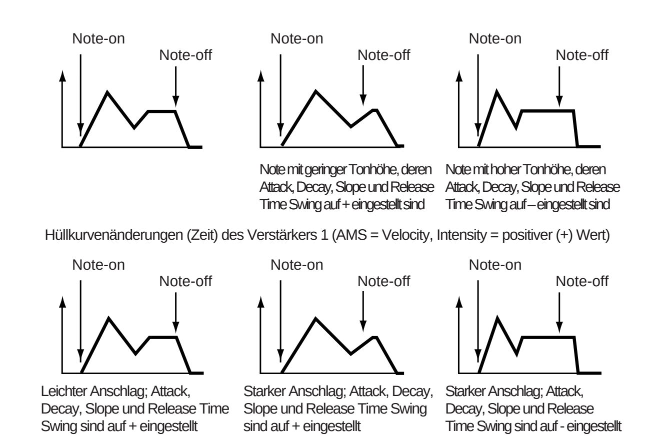
Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Richtung, in welcher der "Attack Level"-Wert mit der "AMS" -Quelle moduliert werden kann. Wenn Sie für "Intensity" einen positiven (+) Wert wählen, kann der Attack-Wert bei Anwahl von + erhöht werden. Wählen Sie hier hingegen – Werte, so wird der Attack-Wert von AMS verringert. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden.

Break Point Level Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Richtung, in welcher der "Break Level"-Wert mit der "AMS"-Quelle moduliert werden kann. Wenn Sie für "Intensity" einen positiven (+) Wert wählen, kann der Level-Wert bei Anwahl von + erhöht werden. Wählen Sie hier hingegen – Werte, so wird der Level-Wert von AMS verringert. 0 bedeutet schließlich, dass keine Änderungen vorgenommen werden

Amp EG 'Time' Modulation

Mit diesen Parametern bestimmen Sie den alternativen Modulator, mit dem die Time-Werte der Amp-Hüllkurve beeinflusst werden können, die unter "Attack/Decay/Slope/Release Time" auf Seite 13-16 eingestellt wurden.



AMS1(T) (Alternate Modulation Source 1 - Time)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie den alternativen Modulator, mit die "Time" Werte der Amp-Hüllkurve beeinflusst werden (siehe "AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 13-20). Off bedeutet, dass diese Modulationsquelle nicht verfügbar ist.

Intensity

Dieser Parameter bestimmt die Intensität und Richtung der Alternativmodulation "AMS1". Wenn Sie für "AMS1(T)" beispielsweise Amp KTrk +/+ einstellen, beeinflussen die (Amp) Keyboard Track Einstellungen (siehe "Amplifier Keyboard Tracking" auf Seite 13-14) die EG "Time" Parameter. Bei Einstellung von positiven (+) Werten für diesen Parameter werden bei positiven (+) Werten für "Ramp (Ramp Setting) die EG-Time-Werte verlängert, während bei negativen (–) Werten für "Ramp (Ramp Setting)" die EG-Time-Werte verkürzt werden. Die Richtung der Änderung kann mit "Attack Time Swing", "Decay Time Swing", "Slope Time Swing" und "Release Time" eingestellt werden.

Wenn Sie für "AMS1(T)" Velocity wählen, können die EG Time-Werte über den Anschlag verlängert werden. Negative (–) Werte bedeuten, dass die EG-Time-Werte bei stärkerem Anschlag immer weiter abnehmen. Wählen Sie 0, wenn die unter "Amp Envelope" eingestellten Parameter von diesem Modulator nicht geändert werden sollen (siehe page 13-16).

Attack Time Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der "Attack Time"-Wert bei Verwendung der "AMS1" Modulationsquelle ändert. Wenn Sie für "Intensity" positive (+) Werte gewählt haben, wird bei Einstellung dieses Parameters auf + eine Verlängerung der Time-Werte durch AMS1 erzeugt. Bei Anwahl von – verringert sich der Time-Wert bei Verwendung der AMS1-Quelle. 0 bedeutet schließlich, dass kein Effekt ausgeübt wird.

Decay Time Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der "Decay Time"-Wert bei Verwendung der "AMS1" Modulationsquelle ändert. Wenn Sie für "Intensity" positive (+) Werte gewählt haben, wird bei Einstellung dieses Parameters auf + eine Verlängerung der Time-Werte durch AMS1 erzeugt. Bei Anwahl von – verringert sich der Time-Wert bei Verwendung der AMS1-Quelle. 0 bedeutet schließlich, dass kein Effekt ausgeübt wird.

Slope Time Swing

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der "Slope Time"-Wert bei Verwendung der "AMS1" Modulationsquelle ändert. Wenn Sie für "Intensity" positive (+) Werte gewählt haben, wird bei Einstellung dieses Parameters auf + eine Verlängerung der Time-Werte durch AMS1 erzeugt. Bei Anwahl von – verringert sich der Time-Wert bei Verwendung der AMS1-Quelle. 0 bedeutet schließlich, dass kein Effekt ausgeübt wird.

Release Time

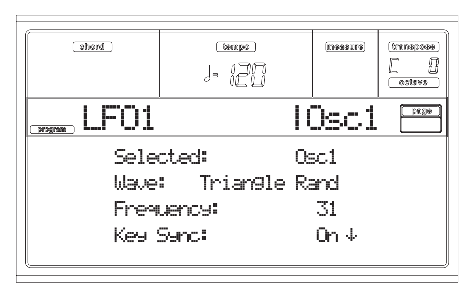
Mit diesem Parameter bestimmen Sie, in welcher Richtung sich der "Release Time"-Wert bei Verwendung der "AMS1" Modulationsquelle ändert. Wenn Sie für "Intensity" positive (+) Werte gewählt haben, wird bei Einstellung dieses Parameters auf + eine Verlängerung der Time-Werte durch AMS1 erzeugt. Bei Anwahl von – verringert sich der Time-Wert bei Verwendung der AMS1-Quelle. 0 bedeutet schließlich, dass kein Effekt ausgeübt wird.

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

Dies ist ein weiterer alternativer Modulator für die Amp Hüllkurve. Siehe oben unter "AMS1" Parameter.

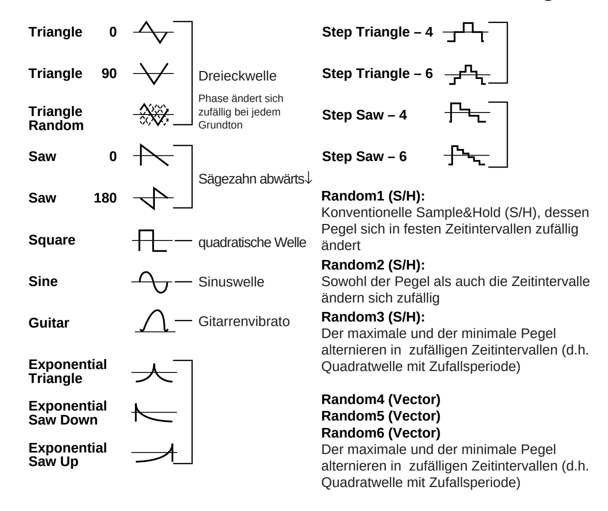
SEITE 17 - LFO1

Auf dieser und der nächsten Seite können Sie die Einstellungen für die LFOs vornehmen, die zur zyklischen Modulation von Tonhöhe, Filter, Amp für jeden Oszillator verwendet werden können. Es gibt zwei LFO Einheiten für jeden Oszillator. Bei Einstellung eines negativen (–) Intensity-Wertes für die Tonhöhen-, Filter- oder Amp-Modulation mit LFO1 bzw. LFO2 wird die LFO-Wellenform umgekehrt.



Wave

Mit diesem Parameter wählen Sie die LFO-Wellenform. Vor bestimmten Wellenformen wird eine Zahl angezeigt, die Sie über die Stelle informiert, an der die Wellenform beginnt.



Frequency

Hier können Sie die LFO Frequenz einstellen. Die Zahl 99 entspricht der schnellsten Einstellung.

00…99 Frequenzwert.

Key Sync

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, dass der LFO auf den Tastenanschlag abgestimmt wird.

On Mit diesem Parameter bestimmen Sie, dass der LFO bei jeder neuen Note neu gestartet wird., so dass jede Note separat moduliert wird.

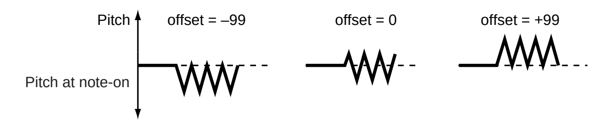
Off Der LFO wird nur bei jeder ersten Note neu gestartet. Alle danach gespielten Noten verwenden exakt dieselbe Modulation (In diesem Fall werden Delay und Fade nur bei jedem Neustart der LFOs berücksichtigt.).

Offset

Hiermit kann die LFO-Wellenform in der Höhe versetzt werden. Wenn Sie 0 wählen (siehe Abbildung), so würde ein eventuelles Vibrato um die Tonhöhe der gespielten Note herum modulieren (höher/tiefer). Der Wert 99 bedeutet hingegen, dass das Vibrato ab der Note nach oben hin stattfindet, etwa wie bei einer Gitarre.

Wenn Sie für "Wave" Guitar wählen, wird dieser Versatztyp verwendet, ganz gleich, wie Sie "Offset" eingestellt haben (z.B. auf 0).

Einfluss der Offset-Einstellung und der Tonhöhe Vibrato



-99…+99 Offset-Werte.

Delay

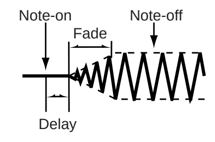
Mit diesem Parameter können Sie den Einsatz der LFOs im Verhältnis zum Beginn einer Note versetzen. Wenn Sie für "Key Sync" die Einstellung Off gewählt haben, gilt diese Verzögerung nur für jeden Neustart der LFOs.

0…99 Delay-Zeit.

Fade In

Hiermit können Sie bestimmen, wie lange die LFO-Wellenform zum Erreichen ihres Höchstpegels braucht. Wenn Sie für "Key Sync." die Einstellung Off gewählt haben, gilt dieses Anschwellen nur für jeden Neustart des LFOs.

Der Einfluss von "Fade In" auf die LFO-Schwingung (wenn "Key Sync" auf On gestellt wurde):



00…99 Fade-Wert.

Frequenz- MIDI/Tempo Sync

MIDI/Tempo Sync

Mit diesem Parameter wird die LFO-Synchronisierung mit dem Tempo des Sequencer 1 aktiviert/deaktiviert.

On Die LFO Frequenz wird mit dem Tempo (MIDI Clock) des Sequencer 1 synchronisiert. In diesem Fall werden die Einstellungen für "Frequency" (siehe page 13-18) und "Frequenz- Modulation" (siehe page 13-18) nicht berücksichtigt.

Base Note/Times

Wenn "MIDI/Tempo Sync" auf On eingestellt ist, können Sie mit diesen Parametern einen Notenwert im Verhältnis zu "♩ (Tempo)" und die Häufigkeit ("Times") bestimmen. Mit diesen Parametern wird die Frequenz der LFO1 festgelegt. Wenn Sie beispielsweise für "Base Note" den Wert ♩ (quarter note) und für "Times" den Wert 04 wählen, erstreckt sich ein kompletter LFO-Zyklus über vier Taktschläge.

Selbst wenn Sie die "♩ (Tempo)" Einstellung des Sequencer 1 ändern, erstreckt sich stets ein kompletter LFO-Zyklus über vier Taktschläge.

Base Note

DRUM *Dieser Parameter ist bei Editierung eines Drum Programs nicht belegt. Verwenden Sie die individuelle xxx Steuerung für jede Note (siehe xxx.*

𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 Notenwert.

`Times`

DRUM *Dieser Parameter ist bei Editierung eines Drum Programs nicht belegt. Verwenden Sie die individuelle xxx Steuerung für jede Note (siehe xxx.*

01...16 Taktschläge vor dem Neustarten des Zyklus.

Frequenz- Modulation

Hier können Sie zwei alternative Modulatoren wählen, mit den sich die Geschwindigkeit der LFO1 für den selektierten Oszillator einstellen lässt.

AMS1(F) (Alternate Modulation Source1)

Hiermit wählen Sie den Modulator, mit dem die LFO1-Frequenz des selektierten Oszillator beeinflusst werden kann (siehe "AMS (Alternate Modulation Source) Liste" auf Seite 13-20). LFO1 kann durch LFO2 moduliert werden.

Intensity (AMS1 Intensity)

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie stark und in welcher Richtung "AMS1(F)" moduliert. Bei Einstellung von Werten wie 16, 33, 49, 66, 82 oder 99 können Sie die LFO-Frequenz 2x, 4x, 8x, 16x, 32x oder 64x schneller oder langsamer machen.

Wenn Sie für "AMS1(F)" beispielsweise Note Number wählen und hier einen positiven (+) Wert einstellen, nimmt die LFO-Geschwindigkeit bei höheren Noten immer weiter zu. Bei Einstellung von negativen (–) Werte wird der LFO beim Spielen höherer Noten nach und nach träger. Der Nullpunkt dieses Parameters liegt beim C4.

Wenn Sie für "AMS1(F)" die Einstellung JS +Y wählen, können Sie die LFO1-Geschwindigkeit durch das nach hinten Drücken des Joysticks erhöhen. Hier bedeutet der Wert +99, dass der LFO bei maximaler Modulation ungefähr 64 Mal schneller schwingt.

-99…+99 Intensity-Wert.

AMS2(F) (Alternate Modulation Source2)

`Intensity (AMS2 Intensity)`

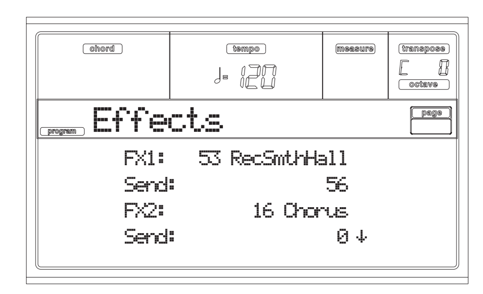
Zur Einstellung einer zweiten alternativen Modulationsquelle, mit der die Frequenz des LFO1 des Oszillators reguliert werden kann (siehe oben "AMS1(F) (Alternate Modulation Source1)" und "Intensity (AMS1 Intensity)").

SEITE 18 - LFO2

Auf dieser Seite können Sie die Einstellungen von LFO2 vornehmen; dies ist der zweite LFO, der auf den selektierten Oszillator angewendet werden kann. Weitere Informationen zum Parameterwert finden Sie unter “Seite 17 - LFO1”.
Für diesen LFO steht die Einstellung LFO als “AMS1”- oder “AMS2”-Quelle im “Frequenz- Modulation”-Feld aller-dings nicht zur Verfügung.

SEITE 19 - EFFECTS

Hier können Sie zwei Effekte für das gesamte Program selektieren, diese ein- oder ausschalten und die Verkettung definieren.



Anmerkung: *Weitere Einzelheiten zu den Effekten finden Sie im Kapitel “Effekte” in der Bedienungsanleitung.*

FX1/2

Benutzen Sie diese Parameter zur Selektion des Effektstyps für Effekt 1/2. Weitere Einzelheiten zu den Effekten finden Sie im Kapitel “Effekte” in der Bedienungsanleitung.

Anmerkung: *Die Einstellung 000 bedeutet, dass kein Effekt selektiert wurde und der Ausgang vom Master Effekt stummgeschaltet ist.*

Send

Sendepegel für jeden Effekt.



Drum Samples haben ihre eigenen Sendepegeleinstellungen (siehe “Send FX1” und “Send FX2” on page 13-6). Benutzen Sie diesen Parameter zur Einstellung des allgemeinen Offset des Drum Program.

000…127 Effektpegel.

Chain 2>1

Benutzen Sie diese Parameter zur Übertragung des Ausgangs von Effekt 2 zum Eingang von Effekt 1.

000…127 Pegel des Signals zur Auslösung der Rückkehr von Effekt 2 zu Effekt 1.

Send to Master

Mit diesen Parametern können Sie bestimmen, ob das direkte + das effektbelegte Signal oder ausschließlich das effektbelegte Signal an Master übertragen werden sollen.

Yes Nur das effektbelegte Signal wird auf die Audioausgänge übertragen. Das direkte (nicht effektbelegte) Signal wird nicht übertragen.

No Sowohl das direkte als auch das effektbelegte Signal wird auf die Audioausgänge übertragen.

SEITE 20 - FX1 EDITING

Auf dieser Seite können Sie den Effekt editieren, der dem FX1-Effektprozessor (A oder C) zugewiesen ist (normalerweise Halleffekt). Weitere Informationen finden Sie im Kapitel “Effekte” in der Bedienungsanleitung.

SEITE 21 - FX2 EDITING

Auf dieser Seite können Sie den Effekt editieren, der dem FX2-Effektprozessor (B oder D) zugewiesen ist (normalerweise Modulationseffekt). Weitere Informationen finden Sie im Kapitel “Effekte” in der Bedienungsanleitung.

AMS (ALTERNATE MODULATION SOURCE) LISTE

Off	keine Alternate Modulation
Pitch EG	Tonhöhen-EG
Filter EG	Filter EG innerhalb desselben Oszillators
Amp EG	Amp EG innerhalb desselben Oszillators
LFO1	LFO1 innerhalb desselben Oszillators
LFO2	LFO2 innerhalb desselben Oszillators
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	Filter Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Flt KTrk +/– (Filter Keyboard Track +/–)	Filter Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Filter Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	Filter Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	Amp Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Amp KTrk +/– (Amp Keyboard Track +/–)	Amp Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Amp Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	Amp Keyboard Tracking innerhalb desselben Oszillators
Note Number	Notennummer
Velocity	Geschwindigkeit
Poly AT (Poly After Touch)	Polyphonischer After Touch (vom Pa80 nur in Form von Sequenzdaten übertragen)
After Touch	After Touch (Kanal-Aftertouch)
Joystick X	Joystick X Horizontalachse
Joystick +Y	Joystick +Y (Vertikal-Aufwärts-) Richtung (CC#01)
Joystick –Y	Joystick –Y (Vertikal-Abwärts-) Richtung (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Joystick +Y (Vertikal-Aufwärts-) Richtung und After Touch
JS–Y & AT/2 (Joy Stick –Y & After Touch/2)	Joystick –Y (Vertikal-Abwärts-) Richtung und After Touch
Ass.Pedal	zuweisbares Schalterpedal I (CC#04)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	Damperpedal (CC#64)
CC#65	Portamento-Schalter (CC#65)
Sostenuto	Sostenuto-Pedal(CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	Tempo (Tempodaten von Sequencer 1 Clock oder external MIDI Clock)

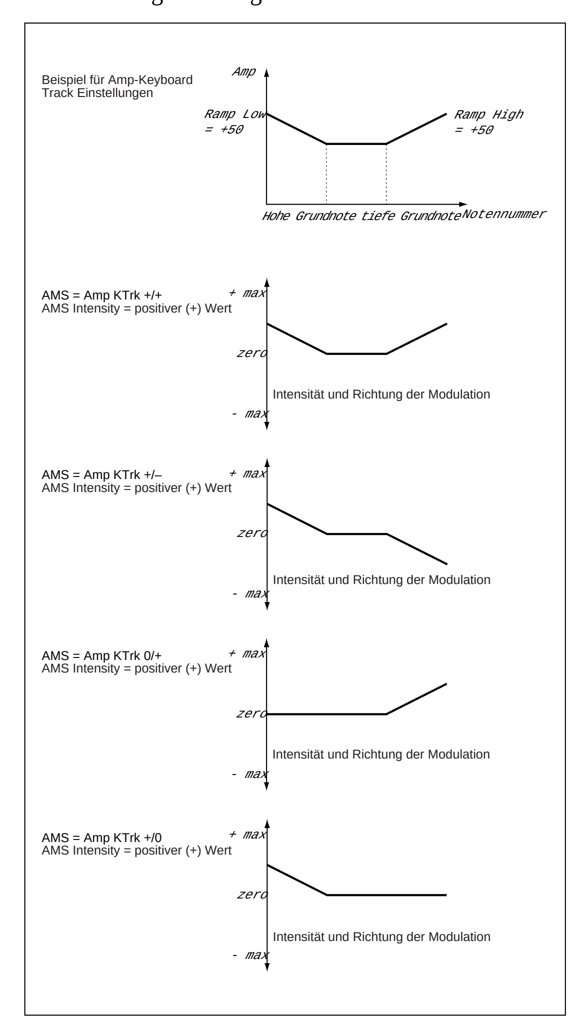
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)
Flt KTrk +/– (Filter Keyboard Track +/–)
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)
Amp KTrk +/– (Amp Keyboard Track +/–)
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)

+/+ Die Richtung des Effekts wird durch das (positive oder negative) Vorzeichen der “Ramp Low” oder “Ramp High” Einstellung festgelegt.

+/– Die Richtung des Effekts wird durch das Vorzeichen der “Ramp Low” Einstellung und durch das entgegengesetzte Vorzeichen der “Ramp High” Einstellung bestimmt (–50 für die Einstellung von +50 bzw. +50 für die Einstellung von –50).

0/+ “Ramp Low” erzeugt keinen AMS Effekt. Das Vorzeichen der “Ramp High” Einstellung bestimmt die Richtung des Effekts.

+/0 Das Vorzeichen der “Ramp Low” Einstellung bestimmt die Richtung des Effekts. “Ramp High” erzeugt keinen AMS Effekt.



JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

Der Effekt wird mit dem Joystick +Y (Vertikal-Aufwärts) und mit dem Aftertouch gesteuert. In diesem Fall erreicht der Aftertouch-Effekt nur die Hälfte der eingestellten Intensität.

JS –Y & AT/2 (Joy Stick –Y & After Touch/2)

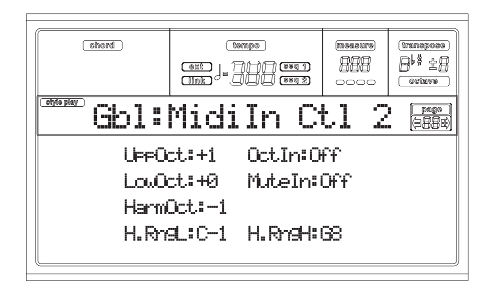
Der Effekt wird mit dem Joystick -Y (Vertikal-Abwärts) und mit dem Aftertouch gesteuert. In diesem Fall erreicht der Aftertouch-Effekt nur die Hälfte der eingestellten Intensität

14B. GLOBAL EDIT UMGEBUNG (ERGÄNZUNG)

Es wurden einige neue Funktionen hinzugefügt. Bitte legen Sie die folgenden Anleitungen in das Kapitel "Global Edit Umgebung" Ihres Bedienungshandbuches ein.

OKTAVENTRANSPONIERUNG IM MIDI IN

Die Parameter "Upper Octave", "Lower Octave", "Mute In" und "Octave In" wurden auf Seite "Page 9 - Midi In Controls 2" der Global Edit Umgebung hinzugefügt (siehe Bedienungsanleitung, Seite 14-5). Die Transponierungsparameter sind für viele MIDI Akkordeonspieler hilfreich, deren MIDI Schnittstelle möglicherweise auf einer anderen Oktave überträgt.



UppOct (Upper Octave) ▸GBL

Oktaventransponierung der über MIDI IN für die Upper Spuren empfangenen Daten. Wenn Sie beispielsweise den Wert +1 selektieren, wird eine als C4 eingehende Note auf dem PA80 als C5 gespielt.

LowOct (Lower Octave) ▸GBL

Oktaventransponierung der über MIDI IN für die Lower Spuren empfangenen Daten. Wenn Sie beispielsweise den Wert +1 selektieren, wird eine als C4 eingehende Note auf dem PA80 als C5 gespielt.

OctIn (Octave In) ▸GBL

Dient zur Aktivierung/Deaktivierung der Oktaventransponierung der über MIDI empfangenen Daten.

On — Die über MIDI empfangenen Daten können entsprechend der selektierten Oktaventransponierung transponiert werden. Wenn als Oktaventransponierung beispielsweise +1 eingestellt wurde, wird eine als C4 eingehende Note als C5 gespielt.

Off — Die über MIDI empfangenen Daten können durch die für die Spur eingestellte Okataventransponierung nicht transponiert werden. Wenn als Oktaventransponierung beispielsweise +1 eingestellt wurde, wird eine als C4 eingehende Note auch als C4 gespielt.

Mute In ▸GBL

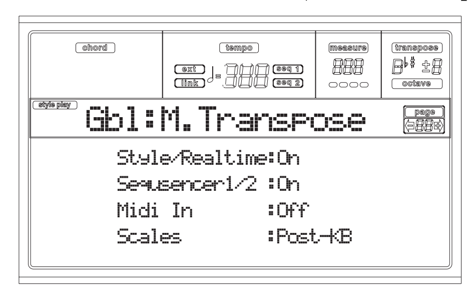
Verwenden Sie diesen Parameter, wenn eine Spur die über MIDI empfangenen Daten trotz Stummschaltung spielen soll.

On — Die über MIDI auf einer stummgeschalteten Spur empfangenen Daten können vom PA80 nicht gespielt werden.

Off — Die über MIDI auf einer stummgeschalteten Spur empfangenen Daten können vom PA80 gespielt werden.

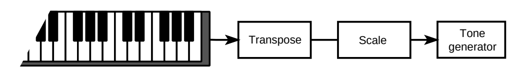
POSITION DER TONLEITERTRANSPONIERUNG

Wenn Sie einen Ton einer Tonleiter im Rahmen einer User Skala oder einer arabischen Skala gegenüber der normalen Stimmung verändert haben, gibt es zwei Möglichkeiten, eine Transponierung vorzunehmen. Die entsprechende Funktion befindet sich im Global Menü auf 2 ("Gbl: M.Transpose").

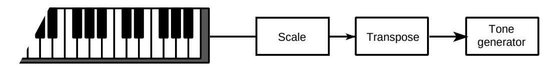


Scales

Post-KB — Wenn in der Zeile Scales "Post-KB" eingestellt ist, wird der Ton der gedrückten Taste um den gewählten Wert transponiert. Wenn Sie zum Beispiel der Taste "E" einen Vierteltonschritt zugewiesen haben, so wird der Viertelton nach der Transponierung um einen Halbton nach oben jetzt beim Drücken der Taste "E♭" erklingen.



Pre-OSC — Wenn in der Zeile Scales "Pre-Osc" eingestellt ist, wird der Ton der gedrückten Taste zwar um den gewählten Wert transponiert, die Taste, auf die Ihre Skala-Einstellung angewendet wird, bleibt aber gleich. Wenn Sie zum Beispiel der Taste "E" einen Vierteltonschritt zugewiesen haben, so wird der Viertelton nach der Transponierung um einen Halbton nach oben immer noch auf der Taste "E" liegen.



15B. DISK EDIT UMGEBUNG (ERGÄNZUNG)

Es wurde eine neue Funktion hinzugefügt. Bitte legen Sie die folgenden Anleitungen in das Kapitel "Disk Edit Umgebung" Ihres Bedienungshandbuches ein.

RESTORE/BACKUP AUF DER FESTPLATTE

Das Backup der systeminternen Daten kann nun auch auf der Festplatte vorgenommen werden. Bislang war dies nur auf Diskette möglich. Ersetzen Sie den Text auf Seite 15-16 Ihrer Bedienungsanleitung durch den nachfolgenden Text.

Backup Data

Mit diesem Befehl wird ein Backup aller werkseitig programmierten Daten (Styles, Programs, Performances…) mit Ausnahme des eigentlichen Betriebssystems vorgenommen.

Anmerkung: *Sollten Sie kein Backup vorgenommen und Ihre internen Daten geändert haben, können Sie diese aus dem Internet über www.korgpa80.com, herunterladen oder Ihren KORG Händler danach fragen.*

1. Wenn Sie das Backup auf Disketten vornehmen wollen, bereiten Sie 5 formatierte, **leere** Disketten (1.44MB, MS-DOS Format) vor. Sie können die Disketten mit einem PC oder mit dem PA80 formatieren (siehe "Seite 5 - Format" auf Seite 15-14 der Bedienungsanleitung).
   Anmerkung: *Es ist nicht möglich, Backup-Disketten auf einem Macintosh. anzulegen. Nach dem Formatieren legt Mac unsichtbare Dateien im Root an, die zu Interferenzen bei den Backup- und Restore-Verfahren führen können.*
2. Selektieren Sie den Befehl Backup Data.
3. Die Meldung "Backup to FD (Yes) or HD (No)?" erscheint auf dem Display. Drücken Sie ENTER/YES, um die Option "Diskette" bzw. EXIT/NO, um die Option "Festplatte" zu selektieren.
4. Daraufhin erscheint die Frage "Are you sure?". Drücken Sie ENTER, um den Vorgang fortzusetzen oder EXIT, um ihn abzubrechen.
5. • Wenn Sie die Option "Festplatte" gewählt haben, startet der Backup-Vorgang sofort.
   • Wenn Sie die Option "Diskette" gewählt haben, legen Sie eine Diskette ein und drücken Sie dann ENTER
6. Sobald Sie vom PA80 aufgefordert werden, legen Sie eine neue Diskette ins Diskettenlaufwerk ein. Schreiben Sie jeweils die Nummer der Diskette auf das Etikett.

Restore Data

Dieser Befehl dient zur Wiederherstellung der internen werkseitigen Daten mittels "Backup Data"..

Anmerkung: *Sollten die werkseitigen Daten Ihres Instruments verloren gegangen sein, können Sie diese aus dem Internet über www.korgpa80.com, herunterladen oder Ihren KORG Händler danach fragen.*

Warnung: *Spielen Sie nicht auf dem Keyboard, während Sie das Restore Data durchführen und bleiben Sie im Disk Modus. Warten Sie, bis die Meldung "Wait" verschwunden ist und die WRITE/DISK IN USE LED erlischt..*

1. Selektieren Sie den Befehl.
2. Die Meldung "Restore from FD (Yes) or HD (No)?" erscheint auf dem Display. Drücken Sie ENTER/YES, um die Option "Diskette" bzw. EXIT/NO, um die Option "Festplatte" zu selektieren.
3. Daraufhin erscheint die Frage "Are you sure?". Drücken Sie ENTER, um den Vorgang fortzusetzen oder EXIT, um ihn abzubrechen..
4. • Wenn Sie die Option "Festplatte" gewählt haben, startet der Restore-Vorgang sofort.
   • Wenn Sie die Option "Diskette" gewählt haben, erscheint die Meldung "Insert backup disk #1 and press Enter". Legen Sie die erste Backup-Diskette ein und drücken Sie ENTER.
5. Warten Sie, bis die erste Backup-Diskette eingelesen wurde. Daraufhin erscheint die Meldung "Insert backup disk #2 and press Enter". Legen Sie die zweite Backup Diskette ein und drücken Sie ENTER.
6. Wiederholen Sie den Vorgang mit den Backup Disketten #3, #4 und #5. Nach dem Laden der Backup Diskette #5 sind alle Backupdaten im internen Speicher wieder hergestellt.
   Anmerkung: *Nachdem die letzte Diskette geladen wurde, erscheint möglicherweise die Meldung "Missing some files". Diese Meldung kann sich auf bestimmte User Daten beziehen, so dass diese Meldung ignoriert werden kann. Drükken Sie EXIT.*
7. Warten Sie, bis die Meldung "Wait" verschwunden ist und die WRITE/DISK IN USE LED erlischt. Schalten Sie das Instrument aus und anschließend wieder ein.